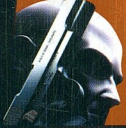
2 teljes játék a DVD mellékleten!



Hitman + Aurora Watching

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 01

ismertető

QUAKE WARS

Jön minden idők legjobb Quake epizódja

Nyerj álom - PC-t!
35. oldal

ismertető

PRINCE OF PERSIA 3

26. oldal

SPELLFORCE 2
bemutató

36. oldal

TOMB RAIDER LEGEND
ismertető

42. oldal

SPLINTER CELL 4
interjú

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Civilization 4 Harry Potter and the Goblet of Fire Need for Speed Most Wanted Quake 4 Starship Troopers TOCA Race Driver 3 Trackmania Sunrise Virtual Skipper 4 World Racing 2 Videók / Ghost Recon: Advanced Warfighter Hitman Blood Money Peter Jackson's King Kong Lineage 2 Civilization 4 NFS Most Wanted Prince of Persia: The Two Thrones Star Wars Battlefront 2 Spellfoce 2 Exteel

ASTRON®

Premium®

ASTRON®

A LEGJOBB... ÓRÁBAN

Női és férfi karórák, ékszerórák, kronográf órák, zsebórák.

18 hónap garancia!

Viszonteladóink magyarországi címlistáját keresse a web-áruházunk címén, vagy érdeklődjön az ASTRON-info vonalán.

Kérésére ingyenesen postázzuk a 2006 évi ASTRON katalógusunkat.

ASTRON Mintaterem és raktáráruházunk címe: 1089 Budapest Rezső tér 13. Tel.: +36-1-789-86-70

Web-áruházunk címe: www.astron-watch.com / e-mail címünk: info@astron-watch.com

ASTRON Info: 06-30-9-555-404

Igényes ajándék!

Svájci minőségű, Magyar óramárka.

A nikkelmentes, bőrbarát órakollekció!

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Háder Judit jhader@vogelburda.huTel.: 888-3426
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Ismét magunk mögött hagytunk egy évet. Ilyenkor az ember akarva-akaratlan számot vet, és megpróbálja összegezni, mit is hozott az elmúlt esztendő. A PC Guru életében a 2005-ös év jelentős változásokat hozott, ami főleg Nektek volt köszönhető. Az elmúlt 12 hónapban jelentősen nőtt a Guru népszerűsége, ami mind az olvasottsági adatokban, mind pedig az eladott példányszámokban is jól látszik. Ezúton szeretném megköszönni az egész csapat nevében a bizalmatokat – ígérjük, hogy jövőre is minden erőnkkel azon leszünk, hogy meghálaljuk azt!

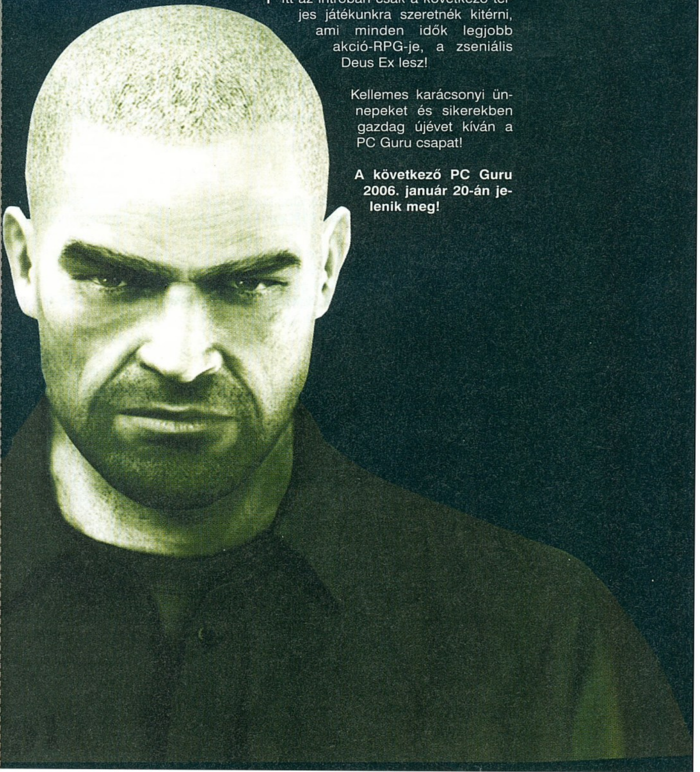
Nagy előrelépés történt az online területen is. Idén végre összeállt a végleges PC Guru honlap, ami anynyira jól sikerült, hogy debütálása után az origo.hu hivatalos játéklapjává vált; elindítottuk SMS-alapú szolgáltatásainkat, amik ugyancsak nagy népszerűségnek örvendtek, ezért jövőre megújulva, még többet nyújtva próbáljuk meg ezen a területen kielégíteni az igényeiteket. Nem mehetünk el szó mellett az idei PC Guru-rendezvények mellett sem, aminek csúcspontja a már sokszor emlegetett FIFA 4v4 roadshow volt.

A múlt felemlegetése mellett érdemes néhány szót ejteni a jelenről is. A múlt havi elképesztő játéktermés után (Civilization 4, The Movies, Gun, Quake 4, King Kong, NFS Most Wanted...) némileg elcsendesedett a játékvilág, így tesztek tekintetében most meg kellett elégednünk a karácsonyi piacra picit megkésve beérkező új Prince of Persiával, a Mátrix legújabb feldolgozásával és a Star Wars Battlefront második részével. (Ha teljes képet szeretnél kapni az év végi játéktermésről, mindenképpen szerezd be az előző havi, 13-as Gurut is – már ha eddig nem tetted volna meg. Nem fogod megbánni!). Újdonság ettől függetlenül bőven akad az új Guruban is. Új, forró infókat szereztünk a legendás Quake-sorozat új részéről, a Quake Warsról; Lara Croft legújabb kalandjáról, a Tomb Raider Legendsről, és ellátogatunk Franciaországba, hogy a saját szemünkkel lássuk a Splinter Cell negyedik részének bétaverzióját. Extra karácsonyi ajándéknak pedig fogadjátok szeretettel az e havi meglepetés második teljes játékunkat, az Aurora Watchingot!

Ami a jövőt illeti, arról pár oldallal arrébb található szokásos új évi fogadalmainkban sok mindent elárulunk. Itt az intróban csak a következő teljes játékunkra szeretnék kitérni, ami minden idők legjobb akció-RPG-je, a zseniális Deus Ex lesz!

Kellemes karácsonyi ünnepeket és sikerekben gazdag újévet kíván a PC Guru csapat!

A következő PC Guru 2006. január 20-án jelenik meg!



05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Aurora Watching 08 Hitman 08 DVD-melléklet

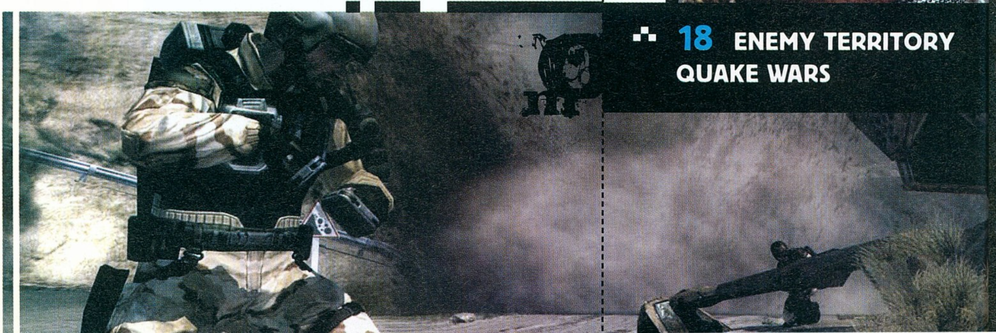
18 **BEMUTATÓK**
18 Enemy Territory: Quake Wars 26 Spellforce 2 32 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 36 Tomb Raider Legend 40 War on Terror 42 Splinter Cell Double Agent

52 **ISMERTETŐK**
52 Prince of Persia: The Two Thrones 62 Star Wars Battlefront 2 66 Pro Evolution Soccer 5 70 Bet on Soldier 72 Rollercoaster Tycoon 3: Wild! 74 The Matrix: Path of Neo 78 Battlefield 2: Special Forces 80 UFO Aftershock 82 Silent Storm: Sentinels

88 **ROVATOK**
88 Játék mentőöv 84 A világ legbefolyásosabb emberei 92 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

94 **HARDVER**
94 Hardver hírek 96 Digitális Feltámadás 108 PSP Rovat 110 Mobilrovat

122 **KÜLVILÁG**
122 Külvilág – Levelezés, zene, film, DVD, könyvek...



MIT FOGADSZ MEG A 2006-OS ÉVRE?

SASA

A tavaly tett fogadalmaim közül szinte mindent beváltottunk, egyedül a havi rendszerességgel tervezett PC Guru játékshow-t nem sikerült tető alá hozni (a cég, akivel együtt dolgoztunk volna, csődbe ment...), így idén is bátran teszek fogadalmakat. Megígérem, hogy nem emelünk árat, hogy friss, vagy régebbi, de nagy nevű teljes játékokat kaptok a lap mellé, hogy egyre jobb lesz az internetes portálunk, és hogy jövőre is a PC Guruból értesülhettek legkorábban a játékszakmát felforgató aktualitásokról.

HANCU

Azért nem jó az ilyen körkérdésekre időrendben utolsónak válaszolni, mert a többiek fűt-fát megígérnek, én meg törhetem a fejem, hogy valami megfogadnivaló aprólék még eszembe jusson. Azt mindenesetre megígérem, hogy jövőre még az ideinél is rémisztőbb szóvicceket alkotok a képaláírásokban; és hogy még több és jobb exkluzív béta- és végleges teszttel (januárban, ha minden jól megy, a Heroes 5 és a Godfather lesz az áldozat), és egyéb érdekes témával (mind a Gondolatébresztő legutóbbi rendőrös interjúja, vagy a mostani 1337-nyelvtanfolyam) találkozhattok a Guruban.

GABEN

Még szebb, jobb és változatosabb magazint vehettek majd a kezetekbe ha jövőre is a legjobb PC-s játékmagazint választjátok... ahogy azt az utolsó fogadalomban Riccotól is olvashatjátok. Tudom hogy ezért most sokan utálni fogtok de remélem páran azért a konzolos PLAY!-t is megveszitek majd! Mindenkinek nagyon kellemes karácsonyt és boldog újévet kívánok!

GRATH

Úgy gondolom, hogy nagyjából sikerült betartani az egy évvel ezelőtt tett ígéreteimet (exkluzív előzetesek, színvonalas E3-tudósítás), de még így is van hová fejlődni, így aztán az első ígéretem, hogy ezen a téren még inkább rákapcsolunk (lásd ebben a számban a Quake Wars-előzetest)! A másik fogadalom, hogy még több olvasói e-mailre fogok válaszolni. Mivel ezekből napi sok tucat érkezik, mindenre nem tudunk azonnal reagálni, de 2006-ban javítjuk az arányokat. Boldog új évet!

JOC

Soha nem szoktam újévi fogadalmakat tenni, s mivel ez a módszer kiválóan bevált nálam, ezért úgy gondoltam, ebben az évben is tartom magam e remek hagyományhoz. Amúgy sem látom sok értelmét az újévi fogadalmaknak – ha valaki elégedetlen valamivel és változtatni akar rajta, akkor minek azzal megvárni az újévet?

CHRIS

Tavaly megfogadtam egy rakás dolgot, aztán nem lett belőle semmi, ezért inkább most nem fogadkozom. Ehelyett mindent megteszek annak érdekében, hogy lehetőleg még többen forgassátok DVD mellékletünket meghajtóitokban. Újdonságokkal és meglepetésekkel várunk titeket, bízom benne, hogy örömmel fogadjátok őket. Ja, és majdnem nem fogadtam meg, hogy hamarosan leverjük Nefariant a WoW-ban...

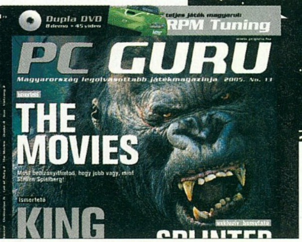
RICCO

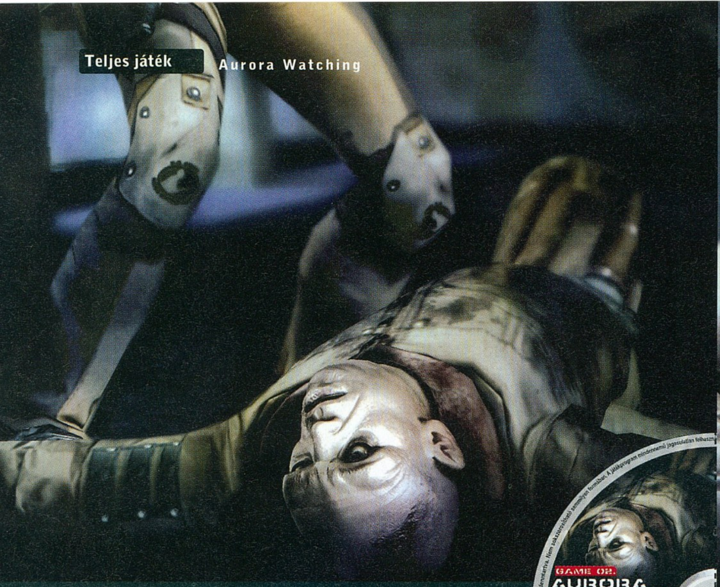
Amit a múlt évben fogadtam meg, nos az nem annyira sikerült, de nem adom fel. Most azt találtam ki, hogy kevesebbet fogok casinoba járni, így aztán több időm lesz a WoW-val játszani. Na meg azt, hogy Gabennel együtt mindent megteszünk azért, hogy még szebb és jobb legyen a Guru.

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. JANUÁR 20-ÁN JELENIK MEG!





Metalowa Gearova

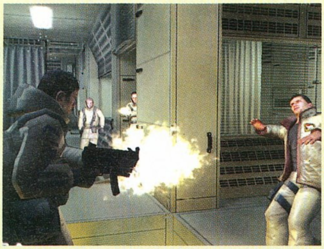
AURORA WATCHING

irta · JuliuS

fejlesztő > metropolis software **kiadó** > enlight **web** > www.aurora-game.com

Néhány hónapja teszteltük az Aurorát, és máris itt van, engesztelésül a – rajtunk kívülálló okok miatt bekövetkezett – Silent Storm csúszás miatt. Jó szórakozást az első karácsonyi teljes játékunkhoz.

Első teljes játékunk némileg eltér a Hitman által képviselt irányvonaltól, hiszen míg ott a settenkedés mellett választhatjuk a totális lerohanást, itt kizárólag lopakodni fogunk. Serious Sam rajongói gyötörjék inkább a kopasz fickót, Sam Fisher követőinek pedig erre tessék.



A „kelet-európai Metal Gearként” elhíresült Aurora főhősének előéletét a Gorky Zero és a Gorky 17 játékokból ismerhettük meg, ahol mindenféle természetfeletti lények elleni harcokkal teltek akció- és eseménydús kommandós napjaink. Ezúttal egy doktor ármányos mesterkedései után fogunk nyomozni, valahol az orosz sarkkörön túl.

LENGYEL SZINKRONOS FISHER

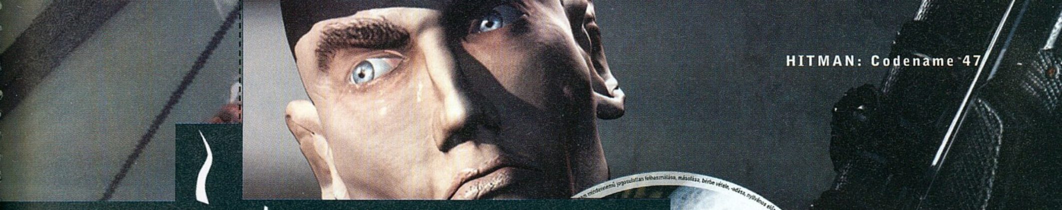
A műfaj lopakodós akció, vagyis a Metal Gear Solid és a Splinter Cell felségterülete. Megjelenítési módja a klasszikus izometrikus és a külsőnézetes között váltogatható, előbbi a környező terület átlátására, utóbbi a távoli ellenfelek megpillantására szolgál. Izometrikus módban kerülgethetjük a közelben járőröző őröket, külső nézőpontból pedig megkapjuk a manuális célzás lehetőségét. Így tudunk rázoomolni a robbanó hordókra is, amelyeknek megfelelő időben való felrobbantásával jelentős időt, és ami fontosabb, tekintélyes mennyiségű muníciót spórolhatunk.

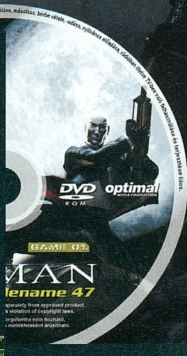
Ennek különös jelentősége van, hiszen szinte az elejétől a megoldásig krónikus lőszerhiányban szenvedünk majd. Hogy kíméljük a golyóinkat (khm...), legtöbbször lesből, alattomosan fogunk támadni. Ezt megakadályozandó, az őrök az éleslátás mellett kifinomult hallással is rendelkeznek, így távolról sem mindegy, milyen gyorsan mozgunk a terepen. Az egér görgőjével állíthatjuk mozgási sebességünket, a végtelenül lassú lopakodástól a futásig bezárólag, bár utóbbit már csak végszükség esetén használjuk, hiszen zajosságával egyszeriben magunkra húzzuk vele a környék összes őrködő nehézfiúját.

CSAK ORVUL, ALATTOMOSAN

A direkt harcok helyett többre megyünk a gondosan eltervezett behatolások kivitelezésével, amit hangtompítós pisztolyunkkal együtt hatékonyan alkalmazhatunk. Esetenként, a távoli célpontoknál távcsöves puskát, szorult helyzetekben pedig géppisztolyt használhatunk, míg ha minden kötél szakad, vagyis ha minden golyó elhagyta a csövet, a késünket mártogathatjuk ellenfeleinkbe. Nem elég, hogy minden apró részletre figyelnünk kell, minden árulkodó nyomot el kell tüntetnünk magunk után, ha el akarjuk kerülni a riadót, de a hús-vér ellenfeleinken túl megfigyelőkamerákkal és számítógépekkel is összefuthatunk. Ha nem akarjuk, hogy az őrök idő előtt ránk találjanak, a kamerákat célszerű összetörni, a gépeket pedig kikapcsolni, esetleg a nálunk lévő nootebookkal meghekkelni.

RenderWare grafika, dinamikusan változó, hangulatos zenék, játszható női karakter, valamint magyar feliratok... Boldog Karácsonyt!





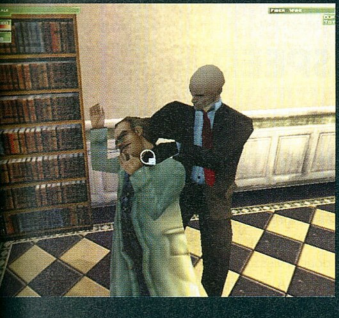
HITMAN
Codename 47

fejlesztő > io interactive **kiadó** > eidos **web** > www.hitman.dk

A napjainkig tartó FPS-dömping monotonitását megtörni szándékozó, új utakat kereső fejlesztőcsapatok közé tartozó – és egyébként jelentős magyar részleggel rendelkező – IO Interactive műfajteremtő klasszikusának, az időközben trilógiává (sőt lassan kvadrológiává) érett Hitmannak első része került fel a karácsonyi Guru mellékletére. Ez pedig nagyszerű dolog, hiszen egy élvezetes, mai szemmel is szépnek mondható, izgalmakban bővelkedő játék kerülhetett a fa alá (Jézuskának azért nem mutassátok meg, mert némi erőszak azért van benne).

A SÖTÉT OLDAL

Mivel hősünk foglalkozása – bérgyilkos, azokból is a profibb – önmagáért beszél, így első ránézésre vélelmezhető, hogy nem kedves állatfigurák fésülgetése lesz a feladatunk. A Hitmanban megtapasztalhatjuk a bűnözői élet esetenként könnyű, máskor pedig kemény mindennapjait, miközben a feladatokat mind hatékonyabban



végrehajtva profi gyilkássá képezzük ki magunkat. Kezdetben persze eléggé lepukkant állapotban, egy elmegyógyintézetbe zárva nyitunk, ám innen hamar lelécelünk, hogy titokzatos megbízóink mind sűrűbben jelentkező problémáit megoldjuk.

MAGYARORSZÁG! A SZÍVEMBEN...

Elsőként Hong-Kongban kapjuk meg a vezérlést, ahol két rivális bandát fogunk összeugrasztani. Kínából egy kisebb rotterdami kitérő után egyenesen a számunkra legkedvesebb helyszínre, Budapestre jövünk (adunk az országimázsnak bőséggel), ahol a Gellért szálló belsejét rendezhetjük át, amolyan késői Neo-stílusban (ugye ért engem, Mr. Anderson?). Az újabb eg-

zotikus kitérő – ezúttal Kolumbia – után végül román barátainkat látogatjuk majd meg.

A helyszínekhez hasonlóan a küldetések is sokszínűek és változatosak, a szimpla gyilkolászáson felül időnként nyomeltakarításra, befeketítésre, rendőrök korrumpálására, betörésre, rablásra és széffeltörésre, vagy akár túszszabadításra is kapunk megbízatást. Az akció mesteri

NE FELEJTSÉTEK EL FELTENNI A MAGYARÍTÁST!

végrehajtása mellett legalább olyan fontos a gondos tervezés. Minden feladat előtt térképeket, videókat és szöveges háttéranyagot kapunk a célpont személyéről és környezetéről, majd a fegyverek kiválasztása következhet.

LEHET EGY UZIVAL TÖBB?

Ez meglehetősen összetett probléma, mivel nem vihetjük a teljes arzenált magunkkal, az adott feladat fényében mérlegelni kell, melyek lesznek a leginkább segítségünkre a következő bevetésen. Tárolókapacitásunk véges, ráadásul a nagyobb kézifegyvereket el sem tudjuk rejteni, ami idő előtti kínos incidenseket idézhet elő a célpont megközelítése során. Még jó, hogy a mesterlövészpuskát össze tudjuk csomagolni, így a gyanútlan őrök pillantásaitól kísérve könynyedén a célpont közelébe férkőzhetünk.

HA NEM MEGY...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb driverek. Ha nem tudod, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A **Hitman** gépigénye: P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB-os DX6-os videokártya

Az **Aurora Watching** gépigénye: P3 1GHz, 128 MB RAM, 64 MB-os DX8.1-es videokártya

Érdekes, változatos, kidolgozott pályákkal rendelkező, hangulatos játék lett a Hitmanből, amely ráadásul – hála pár lelkes amatőrnek – magyarul is rendelkezésre áll, egy telepíthető frissítés formájában (a hitman_hun.exe file a DVD-n, az extrák között található).

DVD TARTALOM

Bevallom, kicsit aggódtam, hogyan fogunk három hét alatt megtölteni jó demókkal egy duplasűrűségű DVD lemezt, de végül minden probléma megoldódott; befutottak az idei év legnagyobb durranásainak kipróbálható verziói, többek közt a Quake 4, a Civilization 4 és a Need for Speed Most Wanted demói kerültek fel a lemezünkre. Ezen kívül minden más megtalálható, amit már megszokhattatok, s ha a két teljes játékunk mellett akad néhány perc szabadidőtök, javaslom, vessetek rájuk pár pillantást. Nem fogjátok megbánni!

írta · Chris

QUAKE 4

Ezt az előző számunkban tesztelt FPS-t csak felnőtt olvasóinknak ajánljuk, nekik viszont feltétlen kipróbálásra. A történet pontosan ott folytatódik, ahol a második rész véget ért: a Földünket fenyegető Stroggok bolygóján térünk magunkhoz, csapatszállító szállítóhajónk lezuhant, s egy pisztollyal a kezünkben kell megkeresünk szakaszunk többi tagját. A demó a teljes verzió első két pályáját tartalmazza, kisebb nagyobb módosításokkal (felvehetünk olyan fegyvereket, melyekhez igazából csak később juthatnánk hozzá).

W, A, S, D – Mozgás
Szóköz – Ugrás
R – Fegyver újratöltése
TAB – Feladat lekérdezése
F – Elemlámpa
C – Guggolás

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Ahogyan az megszokhattuk, az új Harry Potter film bemutatójával egy időben érkezik a játék is, amely hasonlóképp a filmhez, a legjobb résznek ígérkezik. Ezúttal Harry, Ron és Hermione együtt igyekszik elhárítani az eléjük kerülő veszélyeket, akik közül induláskor kiválaszthatjuk a számunkra kedves szereplőt. Sajnos a kipróbálható változat roppant rövid időt, mindössze néhány perc bepillantást enged számunkra a teljes verzióba: csupán a film első izgalmasabb pillanatait élhetjük át újra monitoron.

Kurzormozgató nyilak – Szereplő mozgatása
C – Bűbá j (varázspálca)
X – Jinx (varázspálca)
Z – Accio (varázspálca)
S – Magicus Extremos (varázspálca)

NEED FOR SPEED MOST WANTED

A Most Wanted egy igazi adrenalinpumpáló játék, amelyben illegális utcai versenyek résztvevőjeként kell hírnevet szereznünk magunknak. Persze ehhez a helyi rendőrségnek is lesz pár szava, akiket versenyzés közben nem árt állandóan a visszapillantó tükör látómezejében tartanunk. A DVD-re felkerült demó igazi kincs, ugyanis négyféle autót, és jó néhány játékmódot kipróbálhatunk benne a teljes verzióból.

Kurzormozgató nyilak – Gázadás, fékezés, kanyarodás
Szóköz – Kézifék
Jobb Control – Időlassítás
Bal Control – Sebességváltás le
Bal Shit – Sebességváltás fel
Alt – Nitro
C – Kamera váltása

SHAREWARE JÁTÉKOK

Race Cars: The Extreme Rally – A felülnézetes autós játékok manapság szinte csak mobilon hódítanak, ám a 3D-s vezérlőknek hála sok fejlesztő kísérletezik különlegesebb megoldásokkal, hogy ez a műfaj is életben maradjon. A mostani játék nagyszerű kivitelezést kapott. Mindamellett, hogy nagyon könnyen játszható

alkotás, grafikailag is megállja a helyét. A gyors versenyben és bajnokságban is játszható pályákon négy autóval koptathatjuk az aszfaltot, ebben a változatban, összesen két pályán. A power upokról sem feledkeztek meg, így ügyes vezetéssel csak a jobbakat tudjuk begyűjteni. Feltétlen érdemes kipróbálni, mert nagyszerű játékot hoztak össze nekünk.

Ezen kívül Arctic Quest, CCI Huntsville, Fairies, Fish Tycoon, Golf Adventure Galaxy, Granny in Paradise, Riotball, Sky Bubbles Deluxe, Texas Hold'em XP Championship shareware játékok a DVD mellékleten!

JAVÍTÁSOK

Quake 4 v1.04 – Javában dúl a Quake 4-láz. Mostanra már feltehetően mindenki legalább kétszer végigjátszotta a játékot, interneten pedig remek csatákat vívtunk. Ez utóbbi többszereplős játékmód kedvelői számára érkezett az 1.04-es javítás, mellyel elsősorban az enyhén szólva is túlegyszerűsített szerverkeresőt tuningolhatjuk fel. Új szűrési és rendszerezési lehetőségeket, no és két apró hibajavítást kapunk, ha feltelepítjük a csomagot.

KILLING SPREE!

Divine Right (Warcraft 3 mod) – Rendhagyó módon most olyan játékhoz ajánlunk ingyenes kiegészítőt, melyhez nem igazán szokás hasonló csomagokkal előállni. Ebben a Warcraft 3-hoz szánt modban egy teljesen új kampányt ismerhetünk meg, amelyben új pályákat, új fajokat (Adranti és Sarenea), hősöket és természetesen új történetet kapunk. A Divine Right háborúban élő fajok eseményekkel teli történetét meséli el. A Sarenae faj magát az Istenük kiválasztott harcosának tekinti, és ezért feljogosítva érzik magukat, hogy elfoglaljanak, felprédáljanak mindent, amivel csak szembe kerülnek. Természetesen sokan állnak az útjukba, de a harcos népnek folytatnia kell a háborút, hogy ne essenek ki istenük kegyeiből...

Ezen kívül Counter-Strike Source - Ultimate Surf Map Pack, F.E.A.R. Mod Tools, Half-Life 2 High-res Texture Pack a DVD mellékleten!

ROVATOK A DVD-N

Autószimulátorok – Hűséges olvasóink számára minden bizonnyal felesleges lenne bemutatnunk autó-szimulátorok című rovatunkat, melyben hónapról hónapra igyekszünk a virtuális autóversenyzés kedvelőinek híreket és egyéb érdekességeket nyújtani. Rovatunk közel két éves fennállása után alapos ráncfelvarráson esett át, mind tartalmilag, mind külalakilag megújult formával vár most benneteket.

Ezen kívül 3D, Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Half-Life 2, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!

Játékdemók: Civilization 4 / Harry Potter and the Goblet of Fire / Need for Speed Most Wanted / Quake 4 / Starship Troopers / TOCA Race Driver 3 / Trackmania Sunrise / Virtual Skipper 4 / World Racing 2

Animációk: 25 to Life / Age of Conan / Dungeons and Dragons Online / Exteel / Galactic Civilization / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Hitman Blood Money / Peter Jackson's King Kong / Lineage 2 / NFS Most Wanted / Prince of Persia: The Two Thrones / Rise and Fall / Shadowgrounds / Ski Alpin 2006 / Star Wars Battlefront 2 / Spellfoce 2 / Timeshift / Wolfschanze 1944

Javítások: Area-51 v1.1 EU / Battle of Britain 2: Wings of Victory v2.03 / Battlefield 2 v1.12 / Civilizations 4 v1.09 / Codename Panzers Phase 2 v1.06 / Delta Force xTreme v1.6.9.3 / Dragonshard v1.1.24b / Empire Earth 2 v1.20 HU / Quake 4 v1.04 / Starship Troopers v4.09.10 / The Matrix: Path of Neo / Warhammer 40k: Dawn of War v1.41

Mozielőzetesek magyar felirattal: Final Destination 3 / Monster House / Munich / Syriana / The Fountain / Underworld Evolution / Zathura

Shareware játékok: Race Cars: The Extreme Rally / Arctic Quest / CCI Huntsville / Fairies / Fish Tycoon / Golf Adventure Galaxy / Granny In Paradise / Riotball / Sky Bubbles Deluxe / Texas Hold'em XP Championship

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Battlefield 2 (6db) / Full Spectrum Warrior (6db) / The Matrix: Path of Neo (4db) / Prince of Persia: The Two Thrones (15db)

Extrák: Trackmania Sunrise Extreme ingyenes kiegészítő / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)
Ingyenes kiegészítések játékokhoz (modok): Counter-Strike Source - Ultimate Surf Map Pack / Divine Right (Warcraft 3) / F.E.A.R. Mod Tools / Half-Life 2 High-res Texture Pack

Képek a kukkolóban: Battlefield 2 - Special Forces / Caterpillar Construction Tycoon / Combat Wings / Dungeons & Dragons Online – Stormreach / El Matador / Faces of War / Knight Online / LMA Manager 2006 / Maelstrom / Monster Madness / RF Online / Rise & Fall – Civilizations at War / Sensible Soccer / The Lost Crown / The Mummy – the Animated Series / The Regiment / Train Empire / Virtual Skipper 4 / World of Warcraft – the Burning Crusade

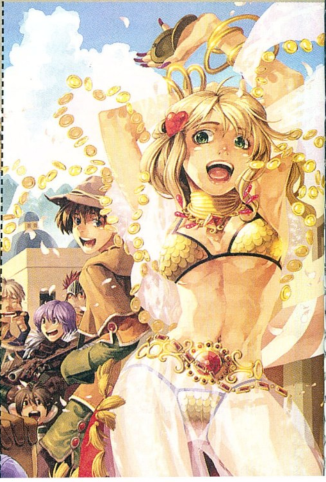
Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.11.27) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero 7.0.1.2 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.11 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.10 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

RAGNAROK ONLINE 2

Fejlesztő > Gravity **Kiadó** > Softworld
Megjelenés > 2007. első fele

A World of Warcraft ugyan a legtöbbet emlegetett online szerepjáték mostanában, de közel ötmilliós előfizetői táboruk így is eltörpül a Koreát három éve leigázó Ragnarok Online 25 millió (!) játékosához képest. Nem csoda, hogy Ázsiában máris óriási őrjöngés veszi körül a nemrég bejelentett folytatást, amely a legtöbbet megjelenésében változott. A kétdimenziós karaktereket, de térbeli háttereket használó első részhez képest lenyűgöző, amit a Gravity grafikusai összehoztak: a cuki anime lánykák biztosan felkeltik mindenki érdeklődését. A játék maga nem fog túl sokat változni, a harc várhatóan nem lesz sokkal kidolgozottabb (pedig az egérkattintós, taktikát nélkülöző megoldásra tán ráfért volna), és megmarad a lassú, inkább beszélgetésre, szerepjátékra felépített játékmenet is. Persze olyan nagyon nem lőhetnek mellé – ha csak az első rész előfizetőinek a fele rákattan, már biztosítva van a cég jövője száz évre...

A játékot mindenféle modolás nélkül be lehetne mutatni bármelyik rangos fetisiszta fesztiválon



RUNAWAY 2

Fejlesztő > Pendulo **Kiadó** > dtp **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Idén minden kalandjáték-szerető nirvánában érezhette magát, és ez az érzés várhatóan jövőre sem fog eltűnni. Ebben várhatóan oroszlánrésze lesz az elvont alcímű (Dream of the Turtle) Runaway második részének, amely továbbra is hagyományos kalandjáték lesz.

tették át, így akinek nem tetszett a pixelvadászgatás és a tárgyak idióta kombinálgatása, az várhatóan most sem lesz boldog. Az a félmillió játékos viszont, akik kedvelték az eredetit, várhatóan boldogan fogadják majd az első rész végén milliomossá vált Brian, és csinos barátnője, Gina kalandjainak folytatását. A boldog pár ezúttal Hawaii egyik apró szigetén kerül bajba, maga a játék rögtön úgy kezdődik, hogy repülőnk meghibásodik, így Ginát – ejtőernyőstül – kihajítjuk a gépből, mi pedig pár perccel később a dzsungel közepén épphogy túléljük a zuhanást. De következzen egy példa az őrült fejtörőkre: az első akadály egy maki lesz, akit a repülő romjai között található mechanikus kutya beindításával tudunk elzavarni...

Brian hiába növesztett izmokat, még így is rengeteg galibába fog belekeveredni

FACES OF WAR

Fejlesztő > Best Way **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Aki számolta a perceket az Outfront 2 megjelenéséig, pár pillanatig szomorú lesz: az a játék sosem fogja meglátni a napvilágot és a boltok polcait. Nem kell azonban az öngyilkosságra gondolni, mindössze arról van szó, hogy a Ubisoft átvette, és egyúttal átkeresztelte a játékot, így az Faces of War néven fog megjelenni. Az alapok persze semmit nem változtak, így továbbra is a második világháború európai hadszínein kell hatfős szakaszunkkal különféle akciókat elkövetni. Négy oldal áll rendelkezésünkre, így az orosz pusztától Nyugat-Franciaországig bejárjuk a kontinenst. Az előző részhez (amelynek az egyértelműség kedvéért Soldier: Heroes of WW2 volt a címe) képest a legnagyobb újítás a szabadon rombolható terep jelenti: ezentúl hiába húzódunk be egy pajtába, ha a közeledő tank azt könnyedén a fejünkre robbantja.

A kiadóváltás eredménye a multiplayer-lehetőségek megjelenése, az ígéretek szerint 16 szakaszvezető ütközhet meg a direkt e célra készült pályákon.

Erre mondja a művelt leet, hogy pwnzorz (lásd a 86. oldalt)

AGE OF CONAN

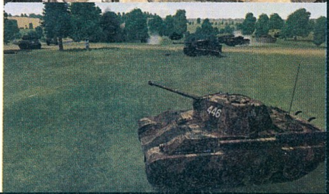
Fejlesztő > Funcom **Kiadó** > Funcom **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel, nem fogsz szintet lépni...

Bár talán azt gondolhatnánk, hogy túl sok újdonságot már nem lehet hozni az online szerepjátékok világába, a designerek mindig képesek minket meglepni. Az Age of Conan például rengeteg specialitással bír, bár a képek és a cím alapján sokan talán egyszerű EverQuest-klónnak néznék. Már rögtön a kezdetek is meglepőek: az első húsz szintet például egyedül kell teljesítenünk – online fogunk játszani, de más játékosokkal nem nagyon fogunk találkozni. Ez a cirka húsz órás, rendkívül kidolgozott kaland mindenkit megtanít a játék alapjaira (mivel a harc valós időben zajlik, erre szükség is lesz), ráadásul a Hyboreát nem ismerők is összebarátkozhatnak a világgal. A huszadik szintet követően elhagyhatjuk „gyermekkorunkat", és nekiállhatunk bejárni Aquilónia, Kimméria és Stygia óriási pusztáit, erdeit és hegyeit. Klánokba tömörülhetünk, városokat építhetünk, gladiátorviadalokat rendezhetünk – mindezt persze csak akkor, ha sikeresen vesszük fel a versenyt az ellenségeinkkel. A pikt törzsek egyre vadabbul támadnak birodalmunkra (mintha csak egy RTS-ben lennénk, városaik egyre méretesebbek, támadásaik egyre vadabbak lesznek, ha nem semmisítjük meg őket), és az ellenséges játékosok is ostromot szervezhetnek ellenünk; bevetve katapultokat, valamint elefánthátról küzdő harcosokat, szinte láthatatlan tolvajokat, vagy akár démonokkal cimboráló varázslókat is. Kezdetben csak négy kaszt közül lehet választani, de a 20. és a 60. szinten újabb specializációs lehetőségekkel gazdagodunk, így összesen 28 kaszt lesz elérhető.

WW2 RTS

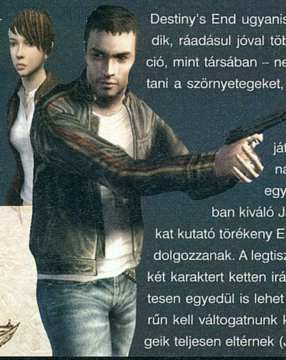
Fejlesztő > 1C Company **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2006. második negyedév



Egyetlen oka volt annak, hogy a Wartime Command nem szerepelt kitüntetett helyen előző számunk elhalasztott játékokat felsoroló cikkében, mégpedig az, hogy akkor még úgy tűnt, hogy az ultrarealisztikus stratégiai játéknak végleg befellegzett. A korábbi kiadó, a Codemasters ugyanis megunta a sorozatos késlekedéseket – az eredeti tervek szerint 2003 legvégén kellett volna megjelennie – és szépen kirúgta az orosz fejlesztőket, akik jelenleg a játék befejezésén, és egy új kiadó felkutatásán dolgoznak. Grandiózus terveikből egy jottányit sem engedtek, így aki eredeti katonai térképek alapján modellezett pályákra, több száz tulajdonság alapján végletekig realisztikusan megalkotott tankokra és 200-nál is több korhű uniformisra vágyik, az itt megtalálhatja a számításait. Hetven ütközet, 160 jármű, szintet lépő, egyenként 35 tulajdonsággal leírt gyalogosok – akinek ennél több kell, azt a pályaszerkesztő (és vélhetően egy kényszerzubbony) fogja boldoggá tenni.

CALL OF CTHULHU
DESTINY'S END

Fejlesztő > Headfirst **Kiadó** > Hip Games **Megjelenés** > 2006. második negyedév



Előző számunkban már beszámoltunk egy Cthulhu-játékból, hát most itt van egy másik (sőt ezeken kívül még három áll fejlesztés alatt). Noha a félelmetes hangulat, és a helyszín – Innsmouth városa – ugyanaz, a két játék mégis teljesen eltérő lesz. A Destiny's End ugyanis napjainkban játszódik, ráadásul jóval több lesz benne az akció, mint társában – nem fogjuk halomra irtani a szörnyetegeket, de itt azért nem fog pihenni az egér bal gombja... A játékmenet sajátos vonása a két főhős közti együttműködés: a harcban kiváló Jack és a misztikumokat kutató törékeny Emily együtt kell, hogy dolgozzanak. A legtisztább megoldás, ha a két karaktert ketten irányítják, de természetesen egyedül is lehet játszani, ilyenkor sűrűn kell váltogatnunk köztük. Bár képességeik teljesen eltérnek (Jack újabb fegyverek használatát tanulja ki, Emily pedig kamerájával, laptopjával és egyre gyarapodó ismereteivel segíti a túlélést), mégis együtt kell menniük; ha túl sokáig vannak távol egymástól, bekattannak: drabális hősünk hallucinálni kezd, a lányka pedig hisztériás rohamokat fog kapni. Szép kilátások...

SIN EPISODES
EMERGENCE

Fejl. > Ritual **Kiadó** > Nincs (Steam)
Megjelenés > 2006. első negyedév

Bár néhány halovány kísérlet már volt az epizodikus játékok terén, az első igazi próbálkozó a Ritual lesz, a Sin című '98-as FPS-ük folytatásával. Évente akár hat rész is megjelenhet a Steam hálózaton (boltokban nem is lesz kapható a széria), mindegyik 15-20 dollárba kerül majd, és négy-hat órányi játékidőt nyújt majd a letöltőknek. Az egymást követő epizódok „emlékeznek" majd egymásra; ha az egyikben ledöntünk egy házat, az romos lesz a következőben is, ha nem szabadítjuk ki társunkat egy szorult helyzetből, meglehet, hogy összeégve kerül elő két résszel később... Az első sztori, az Emergence hat epizódból fog állni, így a teljes 2006-os évet a Radek nevű maffiafőnök kergetésével fogjuk eltölteni – őt különféle mutánsok, és jetpacket használó katonák védik, úgyhogy nem lesz könnyű dolgunk. Visszatér persze az első rész nemezise, a domina-jellegű ruhákat kedvelő milliárdos, Elexis Sinclair is, de őt ezúttal sem tudjuk majd rácsok mögé dugni – talán majd egy későbbi részben. JC nevű hacker haverunk mellett egy Jessica nevű segítőnk is lesz – az ő lelkesedése sok gondot fog majd okozni Badenek, high-tech rendőrünknek. A hat összefüggő – de egyenként is kerek sztorit kínáló – epizód mellett a Ritual dolgozik két különálló epizódon, egy multiplayer-kiegészítésen, illetve az eredeti Sin Source-ra átírt verzióján is.

Jessica lesz sofőrünk, jósnőnk és bajtársunk - mi meg cserében hátulról fedezzük

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

E hónapban két – hivatalosan csak Xbox 360-ra készülő – GTA-klónról kezdték el pletykálni, hogy azok később megjelennek PC-re is. Az első a THQ kiadásában megjelenő **Saints Row**, amely szinte minden tekintetben megegyezik a GTA3-mal: szótlan főhős, mai környezet, rengeteg mellékküldetés jellemző rá – no meg rendkívül pofás grafika.

60%

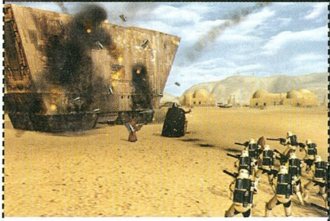
A másik pletykált játék **Crackdown** névre hallgat, ám a mi véleményünk szerint – mivel a Microsoft a kiadó, és ők szeretik az Xbox-exkluzív játékokat... – ennek PC-s megjelenésére kicsi az esély. Pedig ez az érdekesebb játék: sci-fi környezetben járunk, a grafika teljesen egyedi stílusú, ráadásul nagy szerepe van az online kooperatív-módnak és a karakterek fejlődésének.

10%

STAR WARS EMPIRE AT WAR

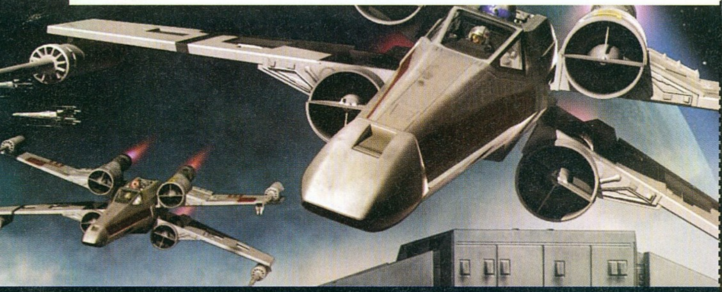
Fejlesztő › Petroglyph **Kiadó** › LucasArts **Megjelenés** › 2006. első negyedév

Három borzalmasan végződött kísérlet (Rebellion, Force Commander, Galactic Battlegrounds) után a LucasArts felhagyott a saját fejlesztésű Star Wars-környezetű RTS-ek gyártásával, és végre profikra bízta az ilyesmit. Nem is akárkiket választottak ki a megtisztelő feladatra, mint a Westwoodtól alig egy éve lelécelt fejlesztők által alapított friss stúdiót, a Petroglyph-et.



Szerencsére ők nem egyszerűen egy Star Wars-környezetbe csomagolt Command & Conquerrel készülnek, hanem a témához illően grandiózus játékkal. A játékot leginkább talán a Total Warokhoz lehet hasonlítani, csak itt nem az ókori Európa, hanem egy kiterjedt csillagtérkép előtt kell meghozni fontos döntéseinket – no és nem körökre osztott módszerrel, hanem valós időben reagálva az eseményekre. A nagyjából 15 elfoglalható bolygóval és a körülöttük levő űrrel rengeteg tennivalónk lesz: a planétákat nem árt fejleszteni, seregeinket bővíteni, flottánkat ütőképes állapotban tartani; ráadásul a hadműveleteket is itt kell megszervezni. Természetesen a földi harccal is rengeteg időt fogunk eltölteni, de ide eljutni nem lesz könnyű. Inváziós seregeinket ugyanis szállító hajókkal kell eljuttatni a célbolygóhoz, ezek mellé pedig nem árt védelmet csatolni, hogy néhány kósza X-Wing ne tudja őket felprédálni (amúgy a harmadik epizód végétől a Jedi visszatérig tartanak a küzdelmek, és mindkét fél szerepét átvehetjük). Az űrcsaták technikailag ugyan 3D-ben lesznek megoldva – hozzátennénk: igen látványosan –, az irányítást tekintve viszont ezek is hagyományos, kétdimenziós RTS-részek lesznek. Ha vannak túlélő csapatszállítók (nem csak az ellenséges flottán, de a bolygóra telepített űrvédelmen is múlik a dolog), azok lerakják rakományukat a bolygón, és kezdődhet a haddelhadd – építeni persze nem lehet, az átjuttatott erőkkel kell megverni a másik fél által odatelepített hadakat (előre persze felépíthetünk védelmi épületeket).

A játék nagyszerűen néz ki, ráadásul kismillió igazi „starwarsos" momentumot előcsalhatunk belőle. A kellő feltételek teljesítése után Vader vagy Luke is megjelenhetnek a csatatéren, fejvadászokat bérelhetünk fel a kereskedelmi útvonalainkat szipolyozó kalózok ellen, a Tatooine-on összeakadhatunk vad rancorokkal, bevethetjük a Halálcsillagot – vagy akár néhány koszlott vadászgéppel meg is semmisíthetjük az űrállomást... Multiban végigjátszhatjuk az egész sztorit (itt lesznek mellékküldetések is), vagy nyolcan eshetünk egymásnak klasszikus földi skirmish-küzdelmekben.



top 10

Anglia 05.11.20–05.11.26

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Ide is eljutottunk: Sega-játékvezeti az angol PC-s toplistát!
PC GURU 05.12 82%

BF2: SPECIAL FORCES
ELECTRONIC ARTS . DICE
Csak azért nem lett első, mert le is lehet tölteni; legálisan, pénzért
PC GURU 06.01 81%

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Hiába maradt el a forradalom, az emberek imádják az AoE3-at
PC GURU 05.12 89%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Patch-hiány miatt sztrájkolnak a CoD2-fanok. www.iwnation.com
PC GURU 05.12 90%

THE MOVIES
ACTIVISION . LIONHEAD
Sajnos a Sasa in Trouble 5 túl brutális lett, így nem tudjuk kiadni...
PC GURU 05.13 90%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Na de Sid Meier mit csinál mostanában? Újjáéleszti a dinós-projektet?
PC GURU 05.13 94%

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Továbbra is a legrosszabb meló: simses mondatok kitalálása
PC GURU 05.10 88%

NFS: MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Számunkra inkább Josia Maran a Most Wanted (lásd lenn)
PC GURU 05.13 93%

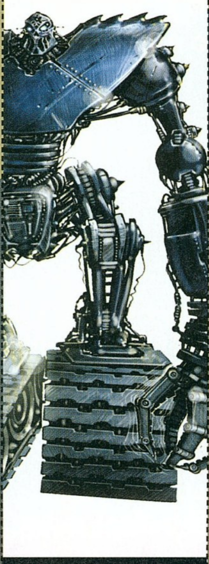
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A pénznyomda továbbra is teljes erőbedobással működik
PC GURU 04.10 95%

HARRY POTTER & TŰZ SERLEGE
ELECTRONIC ARTS . EA UK
Csak azért sem sütünk el egy Dirty Harry poént sem!
PC GURU 05.13 82%

Fejlesztő > Gas Powered Games
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

SUPREME COMMANDER

Sajnos arra nem számíthatunk, hogy a Total Annihilationt egyhamar feltámasztja az Atari, de az eredeti játék alkotójában, Chris Taylorban, bízhatunk, ő és csapata keményen dolgozik a spirituális folytatáson. A Supreme Commanderben három nép csap össze a nyersanyagban gazdag bolygók birtoklásáért – és semmilyen eszköz használatától nem riadnak vissza. Az egyszeri gyalogosok, tankok, lépegetők szinte elhanyagolhatók lesznek az óriási, több száz méteres póktankok, anyahajók és repülő erődök mellett, ezeket jószerivel csak hasonló méretű gyilkológépekkel vagy atombombával lehet kivégezni. A grafikus motor egyik specialitása az igen kidolgozott zoomolási funkció; a talajra közelítve a gyalogosok által hagyott nyomokat, vagy a patakok alján levő köveket is láthatjuk, míg kizoomolva az egységeket csak ikonok jelzik, és ilyenkor a program kissé egy táblás társasjátékra kezd hasonlítani. Erre azonban szükség van, hiszen a bolygókon egyszerre több helyen is zajlanak majd az események, és nekünk minden frontot figyelemmel kell követnünk.

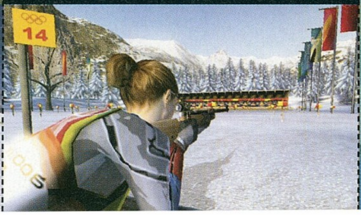

Neki nem tanították meg, hogy a robot nem okozhat kárt emberi lénynek

TORINO 2006

Fejlesztő > ISM **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006. első negyedév

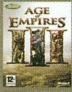
A sportszeretők már biztosan készülnek a februárban megrendezendő torinói téli olimpiára, és e hatalmas embertömeg pénztárcájának megcsapolására készül most a 2K. Nyolc sportág összesen 15 versenyszámában mérhetjük össze erőnket a legjobb síelőkkel, korcsolyázókkal és bobosokkal. Mindezt néhány profi kommentátor szövege festi majd alá, akik állítólag különösen akkor vannak elemükben, amikor a legfeljebb négy fő számára elérhető multiplayer játékmódok keretei között sikerül bealáznunk egy cimboránkat.

Egy szerencsés találattal kiiktathatjuk azt a barátságtalan bírót, vagy akár az egyik ellenfelünket

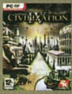


top 10

Amerika 05.11.26-05.12.02



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
A MS nem csak a böngészők és az oprendszerek piacán vezet
PC GURU 05.12 **89%**



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A legnagyobb szemétség: atomot dobni egy szövetséges államra
PC GURU 05.13 **94%**

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Nyugaton a helyzet változatlan: milliószám fogy a CoD
PC GURU 05.12 **90%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Aki esetleg nem tudná, annak itt is említjük: idén jön az 1.9 patch!
PC GURU 05.03 **97%**

SW BATTLEFRONT 2
LUCASARTS . PANDEMIC
SW-fanok: adjatok egy esélyt a Battlefront 2-nek!
PC GURU 06.01 **70%**

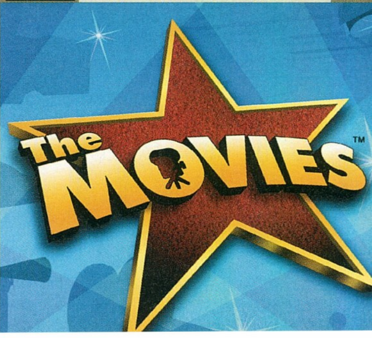
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Teh simzorz nubz R teh haxorz.Giev mroe exx-paxx. Kthxbye!
PC GURU 04.10 **95%**

THE MOVIES
ACTIVISION . LIONHEAD
A Stöki Productions bemutatja: Hol a whiskey 2 - A bosszú
PC GURU 05.13 **90%**

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Kibontottátok már az összes rejtett fegyvert? Chris igen, ezzel gizdul...
PC GURU 05.08 **98%**

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Jövőre talán már a Deluxe, illetve Mega-Deluxe verziókról is írunk
PC GURU 05.10 **88%**

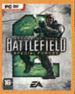
F.E.A.R.
VIVENDI . MONOLITH
Most komolyan, valakinek sikerült teljesen felfognia a sztorit?
PC GURU 05.12 **93%**



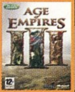
top 10

Németo. 05.11.25-05.12.01

NFS: MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Kétségtelenül az utóbbi évek legjobb Need for Speedje!
PC GURU 05.13 **93%**



BF2: SPECIAL FORCES
ELECTRONIC ARTS . DICE
Célpontotok mindig Chris legyen, aki általában a Spetznazhoz tartozik
PC GURU 06.01 **81%**



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Már most biztosra vehető, hogy lesz kiegészítője...
PC GURU 05.12 **89%**

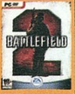
CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Apolyton.net: minden, ami Civilization 4, látogassátok sűrűn
PC GURU 05.13 **94%**

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Alig várjuk a következő kiegészítő, az Open for Business megjelenését
PC GURU 05.10 **88%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris jelentése Azerothról: Valeastrasz elhullott
PC GURU 05.03 **97%**

FIFA 06
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Kergetnek a jazigok, mint labdát a brazilok
PC GURU 05.10 **90%**

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Kergetnek a németek, mint labdát a brazilok (by Hancu).
PC GURU 05.12 **90%**

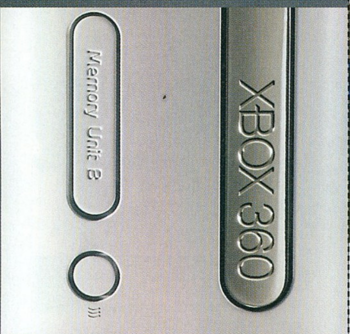


BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Kergetnek az arabok... na jó, nem folytatjuk tovább...
PC GURU 05.08 **98%**

PRO EVOLUTION SOCCER 5
KONAMI . KONAMI JPN
Megmondhatná valaki a Konaminak, hogy PC-n nincs háromszög gomb...
PC GURU 06.01 **88%**

A JÓ,

Bár rengetegen szkeptikusan állnak a konzolokhoz, mi sosem csináltunk titkot belőle, hogy kedveljük ezeket a gépeket is (leszámítva persze Hancut, a PC-s játékok lánglelkű védelmezőjét). Ezért aztán nem is lehet jobb híre a hónapnak, hogy – némi kavarás után – sikerült szert tennünk egy Xbox 360-ra, a Microsoft következő konzoljára. Első tapasztalataink nagy általánosságban pozitívak, részletesebb tesztünket következő számunkban olvashatod.



A ROSSZ,

Mindig szomorú dolog, ha megszűnik egy fejlesztőcsapat, és e hónapban két ilyen eseményről is be kell számolnunk. A Digital Anvil (Starlancer, Freelancer) legényei még jól jártak, hiszen őket a Microsoft többi stúdiójához helyezték át. A Stainless Steel (Empire Earth, Empires) megszűnése már cifrább, hiszen ők alig három hónapnyira voltak következő, igen ígéretes játékuk megjelentetéséhez. Most senki nem tudja, hogy mi lesz a Rise & Fall sorsa, remélhetőleg a kiadó, a Midway valakivel befejezteti a játékot, és mi is kipróbálhatjuk...

ÉS A CSÚF...

Nem elég, hogy film készül az egyrészt borzasztó gyenge, másrészt szánalmas módon csak a polgárpukkasztásra kihegyezett Postal című játékból, ezt Uwe Boll fogja rendezni. És hogy miért? „Hollywood minden eredetiséget kiöl a filmekből; azért dolgozunk Uwe Bollal, mert ugyanazt az őszinte, bátor filmet akarja elkészíteni, mint mi." Nagyszerű lesz, ez már most látszik, főként azért mert „rengeteg egymásravizelés is lesz benne, ahogy azt mindenki el is várja egy Postal filmtől", mondja Vince Desi, minden idők legarrogánsabb játékfejlesztője. Ha esetleg megnyerik Steven Segalt a főszerepre, egy fejlettebb faj biztosan megsemmisíti a földi civilizációt az egyetemes béke fenyegetése miatt...

MX VS. ATV UNLEASHED

Fejlesztő > Rainbow **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2006. első negyedév

Idén tavasszal került a boltokba e játék konzolos verziója, és bár egy viszonylag egyszerű versenyjátékról van szó, hatalmas siker lett. A krosszmotoros MX-, illetve a homokfutós ATV-sorozatok összeházasításából készült Unleashed messzire ment a korábbi részek viszonylag realisztikus világától, és felberhelt golfautókkal, óriási kerekű Monster Truckokkal is csatába indulhatunk – ráadásul nem külön-külön, hanem vegyes felállású versenyekben is (ez persze főként multiplayerben vicces).

A PC-s verzió kicsit fejlődött grafikában, további hét járgánnyal bővült az amúgy is széles választék, de ami igazán számít, az a minden extrával felszerelt pályaszerkesztő megjelenése. Akár benti, arénában zajló, akár kinti pályákat is tervezhetünk, műveinket pedig saját zenékkel és grafikákkal láthatjuk el. Szintén fontos újítás a Big Air nevű új játékmód, amely lényegében egy ugratási versenyt jelent.

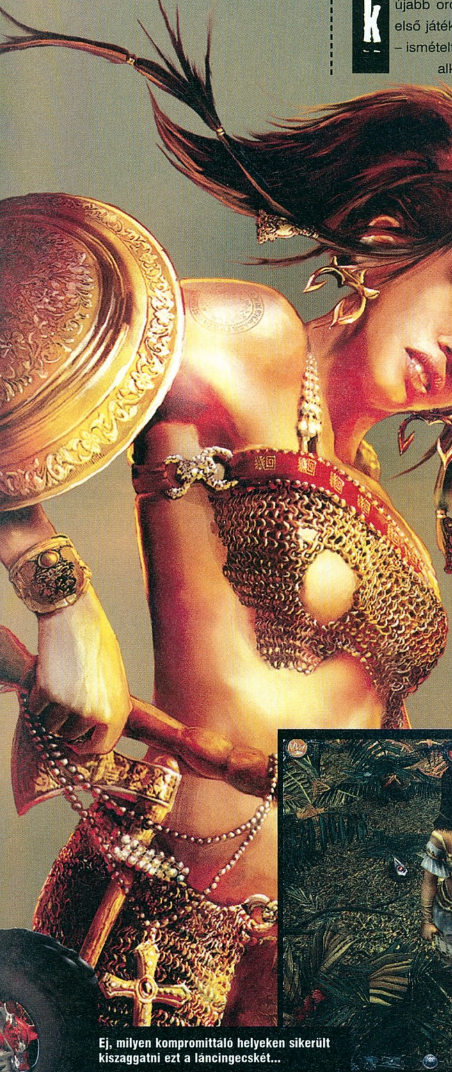
BLOOD MAGIC

Fejlesztő > SkyFallen **Kiadó** > HD Interactive **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Korábban már beszámoltunk az egyik legújabb orosz fejlesztőcsapat, a SkyFallen első játékáról, ám azóta a Blood Magicet – ismételten – elhalasztották. Mivel ennek alkalmából új információkat is közzétettek, no meg szép képeket is kaptunk, visszatérünk a játékra.

Ha az alapokat nézzük, egy Diablo- vagy Sacred-szerű, akciódús fantasy játékról van szó, ahol derék hősünket sokféle irányba fejleszthetjük (igen, direkt nem írtam, hogy szerepjátékról lenne szó...). A Blood Magic négy karaktert kínál, ám ezek mindegyike varázstudó, lévén a játék világában a mágia a legfőbb fegyver. Persze használhatunk fegyvereket is, de aki pusztán az izmaira akar támaszkodni, azt rövid úton felfalják a démonok, félistenek és egyéb morc kreatúrák. Pontosan egy tucatnyi mágiatípus lesz elérhető, és nekünk kell eldönteni, hogy végletekig specializált mágust, avagy több dologhoz (kevésbé) értő karaktert vezetünk csatába. Az előbbi természetesen igen durva varázslatokat jelent, utóbbi viszont azért érheti meg, mert a mágiákat keverni is lehet, méghozzá három komponensből (ezek egyike egy tárgy is lehet) hozhatunk össze egy durva effektet. Így kreálhatunk tüzet és fagyot köpő varázspálcákat, de mondjuk a szélvihar, a lassítás és a méregfelhő keverése is hatékonyabb lehet olykor, mint például egy maximumig tápolt villámcsapás. A választott mágiaiskolák kinézetünkre is igen drasztikus hatással lesznek, a durva nekromantákról előbb-utóbb eltűnik a hús és a bőr, az alkimisták póklábakat növesztenek, a földvarázslatok mesterei pedig jószerivel entté változnak.

A sztori egy száműzött, legyengített, de világvégét okozni még így is képes isten nyomába vezet minket, de az említett urat nem feltétlenül kell lecsapnunk, akár azt az opciót is választhatjuk, hogy a követőjévé szegődünk. Ez mindössze attól függ, hogy melyik karakterek megbízásait teljesítjük. Az ígéretek szerint a játék teljesítése minimum húsz órába kerül majd, de Diablo-szerűen itt is új dolgokkal találkozhatunk a keményebb nehézségi szinteken. Lesz multi is, (sajnos csak) ketten lehet a sztorit végigvinni, de emellett lesznek aréna-küzdelmek is: lehet kultúrált körülmények között párbajozni, vagy tíz mágus részvételével kaotikus őrjöngésekben részt venni.



Ej, milyen kompromittáló helyeken sikerült kiszaggatni ezt a láncingecskét...

ENEMY TERRITORY

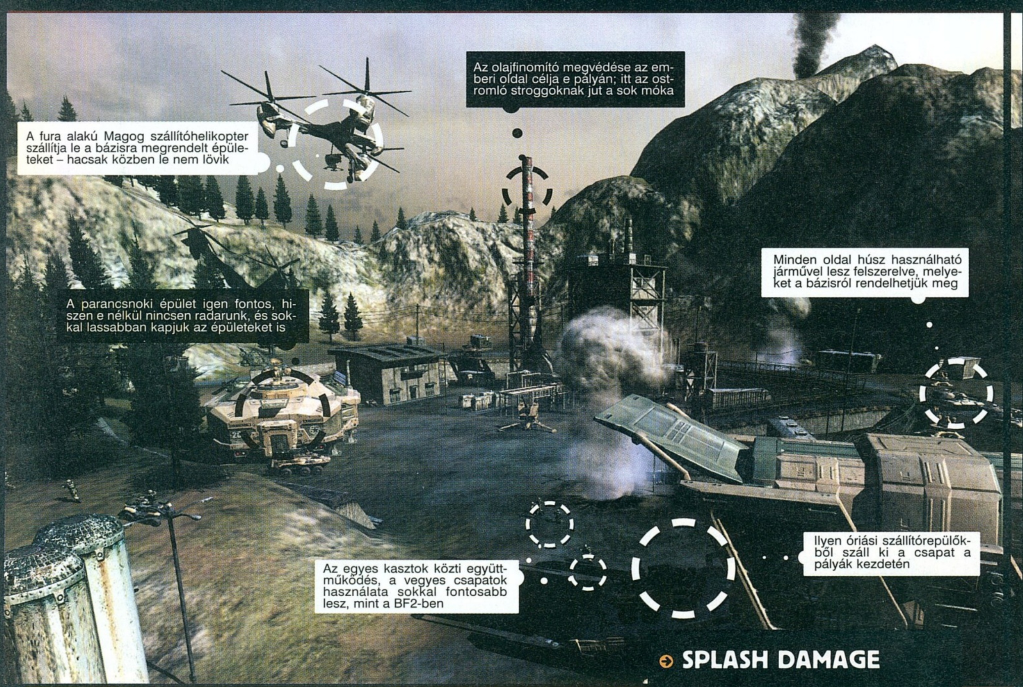
írta • Hancu

Még Quake a nép, most adjatok neki!

QUAKE WARS

fejlesztő > splash damage kiadó > activision web > www.enemyterritory.com

Enemy Territory: Quake Wars. A „nomen est omen” örök bölcsességére hallgatva akár úgy is kisakkozhatjuk, mit takar a fantáziadúsnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető cím, ha egy pillantást sem vetünk a képekre, vagy az alant hömpölygő végeláthatatlan sorokra. Enemy Territory, vagyis a Wolfenstein zseniális multiplayer módja: a különféle kasztú játékosok erőteljes csapatmunkáját igénylő, összetett feladatokat elénk táró online FPS móka. Quake: Stroggok, futurisztikus fegyverek, sötét sci-fi hangulat. Wars: háború, ahol nem számít sem emberélet, sem becsület, csak a győzelem. Örülünk, Jules? – kérdezhetjük a klasszikus Ponyvaregény-jelenetet idézve. Naná hogy örülünk, minden idők legemlékezetesebb online FPS-élményeinek egyike köszön vissza ránk a Stroggok ellen vívott élethalálharc részletei között!



A NAGY QUAKE-SÉG

Míg a Quake 4 az eredeti Quake-sztori magjának tekinthető második rész közvetlen folytatása volt, az Enemy Territory annak előzményeit meséli el. (Aki naiv módon azt hinné, ezt a szerepet a Quake 1-nek és 3-nak kellett volna ellátnia, annak igaza van – de mint tudjuk, a Quake 3-nak egyáltalán nem volt története, az első pedig az id-nél akkoriban uralkodó káosz miatt a Cthulhu-mítoszból és a designerek saját kis ötleteiből összeálló mozaik volt.) 2050 környékén járunk tehát, amikor a Stroggok egész pályás letámadással háborút indítanak a jobb sorsra érdemes (?) emberiséggel szemben; nekünk pedig itt a Földön kell felvenni a harcot a nálunk jóval fejlettebb biomechanikus invázióval – vagy éppen ellenkezőleg, az idegeneket irányítva leradírozni a humánokat a bolygó felszínéről. Ennek megfelelően a pályák földi körülmények között, meglehetős változatosságot hirdetve (a sarkvidéki jégmezőktől a buja dzsungelekig, a kies sziklasivatagoktól romos ipari zónákig) várják a játékosokat, mégpedig főleg multiplayerben; egyedül játszva jószerivel csak az online küzdelmekre lehet gyakorolni.

A Quake Wars legnagyobb vonzereje várhatóan ugyanaz lesz, mint amiért az eredeti Enemy Territoryt szerettük: a különféle kasztú játékosok közti együttműködésre, küldetésekre épülő,

„COUNTER-STRIKE, BATTLEFIELD 2; NAPJAITOK MEG VANNAK SZÁMLÁLVA, JÖVŐRE ÉRKEZIK AZ ÚJ KIRÁLY"

SPLASH DAMAGE

A Splash Damage egy lelkes amatőr modfejlesztőkből verbuválódott, mára vérprofivá vált londoni stúdió. Az alig harminc fős társaság 13 nemzet képviselőit tömöríti, akik jórészt a saját házájukból, a többiekkel a kapcsolatot az interneten tartva dolgoznak. A csapat eddig is az id és a Raven közeli munkatársának számított: ők készítették a Return to Castle Wolfenstein egészen zseniális, illetve a Doom 3 jóval halványabb multiplayer-módjait.

A szakaszvezetők szerepe még a Battlefield 2-ben látottakat is jócskán felülmúlja majd

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

összehangolt csapatmunkát igénylő pályák. Játékmódok a szó klasszikus értelmében nem is lesznek, hiszen minden pálya annyira speciális, annyira más-más játékstílust, taktikát igényel majd, hogy akár külön játékmódnak is tekinthetjük őket. Minden pálya kisebb részekre van szabdalva, és minden ilyen territóriumra bemerészkedve újabb célokat és feladatokat kapunk.

Vegyünk egy példát, a QuakeConon demózott Canyon fantázianevű pályát. Ezt ott csak az EDF – az emberi oldal; a rövidítés a mérsékelten fantáziadús az Earth Defense Force kifejezést rejti – oldaláról lehetett játszani, és a nevéhez hűen egy kanyonban játszódott. A feladat egy bázis kiépítése volt a pálya közepén, majd innen kiindulva a Stroggok kiszorítása a kanyonból. Ehhez egy Mobile Command Post nevű lomha járművet kellett a kijelölt pontra elvezetni (útközben hidakat építeni neki és a kísérő konvojnak ott, ahol nem tudnak átkelni), megvédeni, és megvárni, míg kiépül a bázis radarállomással, nehézfegyverzettel, légelhárítással és minden egyébbel. Mindezt persze a gép által irányított Stroggok folyamatos támadásai közepette, akik szintén a maguk kis parancsait próbálják végrehajtani, miközben minket akadályoznak a magunk dolgában (a végleges verzióban persze mindkét fél játszható lesz). Ha kicsit az UT 2004 zseniális Onslaught-módjára emlékeztet a móka, az nem véletlen (és nem is baj; a magunk részéről imádtuk az Onslaught-partikat, és nagyon úgy néz ki, hogy itt annak a sokadik hatványra emelt változata közeleg); mindenesetre egy ilyen bázisépítgetős, küldetésekkel felruházott online ütközet sokkal izgalmasabban hangzik, mint holmi zászlófoglalgatás…

Bármelyik oldalt is válasszuk, a játékosok öt-öt kaszt közül választhatnak, mielőtt a harcmezőre lépnek (ajánlatos valamelyiknél megmaradni, miután kitapasztaltuk, melyik fekszik nekünk a legjobban, hiszen választott karakterünk folyamatosan fejlődik a meccsek során, online ranglistákat mászik meg, kitüntetéseket, és ezzel járó bónuszokat szerez). A kasztok funkciói a megszo-

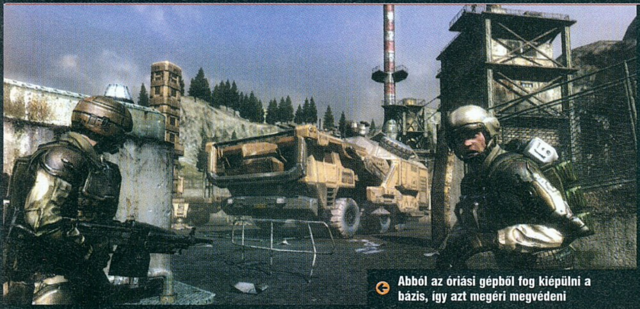
Valami azt súgja, hogy a stroggoknak sikerült bemérniük ezt a lövegtornyot

ezmegaz

1. TÁMADÓ
FIELD OPS/OPRESSOR
Az egyszerű közkatonának is kiemelt szerepe lesz, hiszen a harc nagy része, az ellenséges specialisták kiirtásának a feladata az ő vállukon nyugszik. Fegyvereik a pisztolytól a gránátvetőig terjednek.

2. ORVOS
PARATECH/MEDITECH
Az emberi orvos megszokott módon defibrillál és ellátja a sebeket, míg Strogg kollégája az emberi hullákból készíthet egyszer használatos újratermelődési pontot. Hasonló funkcióbeli eltérések a többi kasztnál is várhatók, ám egyelőre csak ezt ismerjük…

3. FELDERÍTŐ
RANGER/INFLITRATOR
A minden játékban leginkább szidott kaszt képviselői mesterlövész-puskával vannak felfegyverezve, bizonyos szintig képesek az álcázásra, és még robbanószereket is szétszórhatnak a pályán.



Abból az óriási gépből fog kiépülni a bázis, így azt megéri megvédeni

kottak, lesz támadó, gyógyító, mérnök, nehézfegyveres, és felderítő. Az egyes szerepek merőben mást jelentenek az EDF és a Strogg oldalán: a harctéri orvos például a szokásos gyógyító funkciót tölti be az embereknél, míg az idegeneknél a sebész megölt emberekből képes spawn-pontot létrehozni, illetve a teste maradékát újrahasznosítva saját magát gyógyítani. A fejlesztők erősen igyekeznek azon, hogy a két játszható oldal a lehető legszélsőségesebb módon aszimmetrikus legyen, játékstílusban, hangulatban, erősségeiben és sebezhető pontjaiban egyaránt – de persze emellett egyik oldal vagy kaszt se lógjon ki az egyensúlyból. Hajrá teszterek!

ALKALMAZKODÁS

A különféle kasztú karakterek öszszedolgozását támogatja, hogy katonáink bónuszokat adnak a járműnek, amiben ülnek: egy szanitéc a puszta jelenlétével mobil kórházzá változtatja az egyszerű csapatszállítót, a felderítő által vezetett repülőgép lopakodó vadásszá válik, és így tovább. A csapatmunkát egyébként a játék beépített hangkommunikációs rendszere is támogatja – ironikus, hogy pont addigra lett ez általános a hasonló csapatjátékokban, mire már mindenki teljesen kényelmesen berendezkedett a maga bejáratott TeamSpeak szerverein…

4. MÉRNÖK
ENGINEER/CONSTRUCTOR

Bár tűzerőben könnyen verhetők, mérnökök nélkül nem győzhetünk. Képesek hidakat felhúzni, járműveket javítani, és ami még fontosabb: csak ők építhetik fel bázisunkat, ők tudnak új gépeket, épületeket rendelni a központból.

5. NEHÉZFEGYVERES
SOLDIER/TANK

A képek valószínűleg mindent elmondanak: rakétavető és gránátok szerepelnek e kaszt arzenáljában. Durvább fegyvereikkel már a repülő egységeket is be tudják fogni, úgyhogy mindig érdemes néhány ilyet tartani csapatunkban.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

1.

Szegény Call of Duty 2, már nem sokáig birtokolhatja a „legkirályabb füsteffekt" díját...

2.

3.

Bár a járművek viselkedésének modellezése túlmutat a műfajtól eddig megszokottól, a fejlesztők minden interjúban sietnek leszögezni a fejlesztők, hogy a helikopterek vezetése sokkal könnyebb lesz, mint a Battlefieldekben, ahol ez inkább művészet... A járművek egyébként a Quake Warsban messze nem jelentenek akkora előnyt, mint a nagy testvér BF-ekben. Egyrészt lépten-nyomon automata, vagy éppen játékosok által üzemeltetett légvédelmi ütegekbe és ágyúkba botlunk; másrészt pedig a pályákon általában kiemelt szerep jut a felderítésnek, illetve az észrevétlen hadmozdulatoknak, amelyeket tízezer lóerős, arasznyi vastag páncélzatú tankokban megpróbálni... nos, nem éppen optimális.

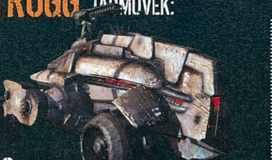
A játékmenet fontos eleme az RTS-ek bázisépítésére emlékeztető építkezés. A hátországból kért helikopterek – már ha megvédjük őket, míg a rendeltetési helyükre érnek – rakományából légvédelmi ütegeket, radarállomást, spawn pontként funkcionáló épületeket, az ellenfelet felfedő reflektorokat, fegyverraktárat és ki tudja még mi mindent varázsolhatunk a harctérre. Persze mindent meg is lehet semmisíteni; leginkább ez a győzelem kulcsa. A fegyverekről és járművekről minden eddig kiadott információt megtalálsz az oldalakon szétszórt információs boxokban, de nagyjából arról van szó, hogy emberi oldalon a szokásos Quake-mordályok várhatók, míg a Strogg arzenál nagyon hasonlít arra, amit a Quake 4-ben milliószor megsemmisítettünk... Járművekből kb.

BÁZISÉPÍTÉS 4 LÉPÉSBEN:

Miután a mérnök kiválasztotta, hogy az adott épületet – jelen esetben egy légvédelmi löveget – hová szeretné megrendelni (1.), egy Magog-osztályú helikopter azonnal meg is kezdi a kiszállítást (2.). Mikor az adott építmény megérkezik (3.), körülbelül fél perc várakozási, „bootolási" idő után nekiáll kifejlődni. Ez annál tovább tart, minél bonyolultabb szerkezetről van szó, ám nemsokára már használható is lesz az épület, azaz esetünkben védi a légteret (4.).

4.

STROGG JÁRMŰVEK:



HOG

A Strogg politikai szlogen alapján készült terepjáró a következőkkel írható le: négy kerék, három utas, egyetlen gépágyú. A dombos terepen várhatóan remekül lehet vele majd ralizni, egyébként főleg gyors helyváltoztatásra alkalmas.

GOLIATH

A lovasság strogg megfelelője ez a fürgén trappoló, a gyalogság ellen hatékony fegyverekkel teletömött lépegető. Hátránya, hogy felborulhat, illetve, hogy vörös lámpái miatt igen nehéz bujkálni vele (nem, mi sem tudjuk, hogy akkor miért vannak ott).

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

EDF JÁRMŰVEK: 01.

BADGER

A helyváltoztatás legegyszerűbb eszköze a Borz, amelyben várhatóan három katona kaphat helyet. Saját fegyvere – alaphelyzetben – nincs, ezért a csata sűrűjébe ne ezzel vágtassunk be!

TROJAN

Néhány pályán kiemelt szerepe lesz, hiszen ez lesz az a jármű, amelyik kitűnően képes a vízben is manőverezni. Rengeteg embert képes szállítani, valamint egy gépágyúval és egy légelhárító löveggel van felszerelve.

Source engine? Unreal engine? Ugyan már kérem, a jó öreg Doom-motor mindent tud!

40-félét várhatunk a fürge felderítő dzsipektől és csapatszállítóktól kezdve a masszív tankokon át a helikopterekig és repülőgépekig, míg Strogg oldalon antigravitációs elven működő repülő szerkezeteket és lépegető monstrumokat is kipróbálhatunk. Hajók, illetve egyéb vízi eszközök nem várhatók.

A TEXTÚRA FURA URA

A Quake Wars a Doom 3 alaposan átdolgozott motorját használja, a Quake 4-ben látottakhoz képest nagyjából plusz egy évnyi fejlesztéssel. A legnagyobb újdonság technikai oldalról Carmack atyánk MegaTexture névre keresztelt trükkje. A technológia lényege, hogy a talajtextúrát nem sok kicsi, egymás mellé illesztett „puzzle-darabkából" rakja össze a grafikus motor, hanem egyetlen, Godzilla-méretű (a fáma 32 ezer x 32 ezer pixeles méretről szól) megatextúrával fedi le az egész pályát. Ezzel egyrészt búcsút inthetünk a csúnya textúraillesztési hibáknak a talajon, másrészt lehetővé teszi, hogy ne kelljen a pályák távoli részeit jótékony, „poligon-elfedő" köddel eltakarni a játékos kíváncsi szeme elől, hanem el lehessen látni akár kilométerekre is. (Ez persze nem a textúra méretének köszönhető, hanem annak, hogy a motor a távoli részleteket szépen beleépíti a megatextúrába, s ezzel drasztikusan csökkenti a kirajzolandó poligonok mennyiségét.) Úgy látszik, a textúrák világában a méret a lényeg – mindenesetre kíváncsian várjuk, vajon ugyanolyan széles körben átvett „ipari standard" válik-e a MegaTexture eljárásból, mint Carmack legutóbbi trükkjéből, a normal mappingből.

„A QUAKE WARS BEBIZONYÍTOTJA, HOGY A DOOM 3-MOTOR KÉPES KÜLSŐ TEREK MEGJELENÍTÉSÉRE IS."

A motor ezen felül (jármű)fizika terén esett át erőteljes turbózáson. A földi járművek esetén egyaránt le van modellezve a felfüggesztés, és a két-, illetve négykerék-meghajtás, míg a levegő urai is a valós fizika és aerodinamika (sőt: avionika! – csak hogy lássátok, milyen szép szavakat tudunk...) szabályai szerint mozognak. Ez azt jelenti, hogy a leghajmeresztőbb ugratásokat, rendőrkanyarokat, kézifékes fordulókat és egyéb kaszkadőrmutatványokat produkálhatunk majd, kétkerekezhetünk, repülőkkel dugóhúzókat mutathatunk be, és így tovább. (Paul Wedgwood, a Splash Damage nagyfőnöke szerint állandóan fegyelmezni kell a tesztereket, hogy bugokat keressenek, ne ugratós stunt-videókat gyártsanak naphosszat...) A járművek emellett realisztikusan sérülnek is: az egyik motorját elvesztett repülőt a fizika szabályos spirálpályán vezényli a talajig; a dzsipeknek egyesével lehet kilőni a kerekeit és így tovább. Az meg már egyenesen a szimulátorok felé történő kikacsintás, hogy a járművünk alatti talaj típusa is befolyásolja annak működését. Nagy hirtelen el is képzeltünk egy pályát, ami egy perverz módon nagy kaliberű, rögzített lövegekkel körülvett jégmezőből állna, és a feladat az lenne raj-

EDF JÁRMŰVEK 02.:

MCP

A Mobile Command Post győzelmünk záloga, így hiába egy lassú dög, hiába alig veszélyesebb, mint egy alvó kisbárány muszáj lesz valakinek vezetnie. Ebből fejlődhet ki ugyanis a központi bázisunk, ami nélkül nincs jövőnk...

Bármelyik strogg kaszt képes a repülésre az Icarus nevű duálpropelleres kiegészítővel.

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

ta, hogy a középen egy tetszőleges járművel csúszkáló Christ kell minél látványosabban szitává lőni... A QuakeConon (ahol néhány szerencsés rajongó kipróbálhatta a játékot) egyébként az is kiderült, hogy hátborzongatóan hatékonyan működnek az autentikus Al-Kaida módszerek: az ellenfél bázisába vezetett repülőgép, illetve a robbanóanyaggal megrakott kamikaze-dzsip.

A grafikára nem érdemes sok szót vesztegetni: az előzetes képek egészen döbbenetesek – ráadásul igencsak szembeszökő a fejlődés az E3-on, a QuakeConon kiadott, illetve a most látható (csak itt, csak most, csak nektek) pillanatfelvételek között. Durva lesz, ha ezt a tempót tartják a további szépülésben is a megjelenésig (és miért ne tartanák?). A játék egyaránt kínál nappali és éjjeli pályákat (sőt olyat is, amin a csata előrehaladtával lassan besötétedik!), illetve megsemmisíthető fényforrásokat, plusz a látási viszonyokat erősen befolyásoló időjárási effektek is nehezítik majd az életünket (főleg a videokártyánkét...).

MENNYI? 32...

A szorgalmas Splash Damage-legénység alapos kutatásokat végzett az interneten játszható összes csapatalapú FPS-sel, hogy kiderítsék, hány fővel érhetőek el a legélvezetesebb multiplayer partik. (Azért el tudom képzelni, amikor a nyomorúságos életű fejlesztő este elhaló „Drágám, ma is túlóráznom kell!" felkiáltással csókot nyom az asszony homlokára, és elkínzott tekintettel – meg pár behűtött sör társaságában – fellép egy UT-, vagy Battlefield-szerverre „kutatást végezni"...) A teszt azt az eredményt hozta, hogy 24-32 játékos részvételével a legintenzívebb az élmény, ennél több ember esetén egyre inkább megszűnik a csapategység, az egyes játékosok kulcsfontosságú szereplőből ágyútölteléké degradálódnak, és úgy általában úrrá lesz a káosz a harcmezőn. Ennen megfelelően a pályák méretét, a játékmódokat 24-32 emberre lövik be – bár a technológia elvben többet is megengedne. Bennünk mondjuk felmerült, hogy ez esetleg süket marketing-duma, és valójában a hálózati kód nem bírna el teszem azt 64 játékost (a Battlefield 2-ben megszokott létszám) – reméljük, ez annak tudható be, hogy alapvetően rosszindulatú, velejükig romlott, gyanakvó természetű gazfickók vagyunk, nem pedig annak, hogy csalhatatlan érzékkel négyezer kilométerről, ellenszélben is megérezzük az ilyesmit...

MÍG A FÖLD KEREK, MINDIG LESZNEK QUAKEREK

A játék fejlesztése nagyjából két és fél éve zajlik, ebből egy év az előkészületekkel és a papíron tervezéssel telt. A Splash Damage gárdája nagyjából szabad kezet kapott, csak a technológiai hátteret biztosítja a John Carmack vezette id-s programozói csapat, illetve egy id-s arc, Kevin Cloud vezeti a projektet. Ebből az adódik, hogy egyrészt a játék garantáltan nem lesz id-tlen (bocs...), másrészt a Quake 4-ben látott trendnek megfelelően a Quake Wars is „id Software game, developed by Splash Damage" címkével jelenik majd meg, valamikor 2006-ban. Ennél pontosabbat sem az E3-on, sem a QuakeConon nem voltak hajlandók kinyögni az illetékesek. Nekünk mindenesetre valami azt súgja, Újév napján még nem lesz érdemes rátörni az ajtót kedvenc szoftverbutikunk eladójára, Quake Warst követelve (és egyáltalán nem a menetrendszerű másnaposság miatt...).

Enemy Territory: Quake Wars

+ Az RTS-elemek keverése egy multiplayer FPS-be remek ötlet. És ahogy kinéz...!

– Mikor fog megjelenni? Milyen gépen fog futni? Miért nem játszhatunk már most vele?

Összességében:
A multiplayer FPS-ek következő generációja a Quake Wars-szal fog bemutatkozni!

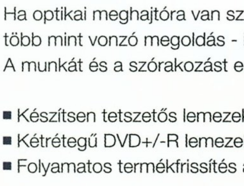
Készültségi állapot: 50%

Képzelje el, hogy gyorsan és könnyedén elkészíti és rögzíti saját mesterművét DVD-re

Ha optikai meghajtóra van szüksége, a Samsung WriteMaster™
több mint vonzó megoldás - külső vagy PC-be szerelt, belső meghajtóként egyaránt.
A munkát és a szórakozást egyaránt élvezetesebbé teszi – életét pedig teljesebbé.

- Készítsen tetszetős lemezeket a Lightscribe technológia segítségével!
- Kétrétegű DVD+/-R lemezek támogatása 8,5 GB kapacitásig.
- Folyamatos termékfrissítés a **www.samsungodd.com** weboldalról.

Writemaster™ WWW.SAMSUNG.HU


SE-W164

SH-W162

SAMSUNG

Spell Force 2

fejlesztő > phenomic kiadó > jowood web > www.spellforce2.com **írta** · Hancu

Szokássá válik, hogy így karácsony táján a Spellforce vendégeskedik a PC Guruban; tavalyelőtt ilyenkor teszteltük az első részt (az egyedi stratégia-RPG turmix az év egyik legnagyobb meglepetésjátéka volt), egy éve pedig teljes játékként ott figyelt DVD-mellékletünkön. Mivel a német fejlesztők kicsit visszavettek a tempóból, most még nem tudjuk tesztelni a folytatást (és a sorminta folytatásaként egyelőre ne nagyon reménykedjetek jövő karácsonyi Spellforce 2 teljes játékban sem), ezért úgy döntöttünk, utánanézünk mi a helyzet az eredetileg Blend of Perfection alcímmel bejelentett, nemrég pedig Shadow Warsra átkeresztelt második résszel.

TITÁNOK HARCA

Óriási nyersanyag-készletek feláldozása árán idézhetjük meg népünk titánjait, ezeket az óriási gyilkológépeket, akik speciális képességekkel is rendelkeznek. Természetesen mind a kilenc faj – sőt egyes pletykák szerint még a három nem játszható nép is – rendelkezik saját titánokkal, ezek közül mi hármat mutatunk be.

EMBER

Az emberek óriási, mindent eltaposó lovagja két fontos jellemzővel bír: egyrészt durva páncélzata miatt alig lehet sebezni, másrészt pedig idomtalanul nagy, fogazott pallosának köszönhetően elképesztő mértékű sebzést képes kiosztani.

SÖTÉT ELF

Az új közellenség szuperlénye érdekes módon nem valami túlnőtt varázsló, hanem egy föld alól a felszínre vonszolt brutális ragadozó. Két óriási karmával villámgyorsan képes szeletelni, és ha még ennek ellenére is sikerülne közelébe férkőzni, agyaraival is fejeket tud leszakítani (a szemközti oldalon látható e bájos lény).

ORK

Az orkok az első részben egy tűzdémonnal voltak felszerelve, most viszont egy sokkal kisebb, ám nagyságrendekkel fürgébb repülő lénnyel tudnak aratni az ellenséges seregek sűrűjében – a legnagyobb poén, ha a gyalogosokat fölkapjuk, majd a magasból bajtársaik közé hajítjuk...

ÁRNYÉKBOKSZ

A Shadow of the Phoenix kiegészítő végén a Rúnaháború trilógiája végleg lezárult, így a Spellforce 2-ben teljesen új környezetet és történetet kapunk, ami a háború vége után öt évvel játszódik (az első rész ismerete nem szükséges a folytatás élvezetéhez megértéséhez). A konfliktus forrása ezúttal a sötét elfek ármánykodása, akik lepaktál-

nak a misztikus, rejtélyes, félelmetes (hadd ne soroljam fel a játékok-filmek szabvány negatív szereplőinek tizenezer többi sablon-jelzőjét...) Árnyakkal, és jobb dolguk nem lévén a világ leigázására törnek. Az első rész halhatatlan rúnaharcosa után újra igen különleges főszereplőt kapunk: a Shaikan névre hallgató legendás sárkányharcosok egyikét, akit a sötét elfek áruló hercegnője értesít a várható invázióról, és aki majd a hozzá csapódó ötfős hőskompániával együtt végül eldönti a háború kimenetelét.

SpellForce 2

HŐSKÖDÉS

Az első Spellforce elsősorban RTS volt, jó sok RPG-elemmel. A recept most is megmarad, csak az arányok változnak picit: még több szerepjátékos fűszer került a levesbe. Kezdetnek karaktergenerálás vár ránk: főhősünket mindjárt a kezdetekkor nyolc irányba specializálhatjuk (fehér-, fekete- és elemi mágia, illúziók, lőfegyverek, nehézpáncélok, és kétféle közelharci stílus), később pedig szintlépésekkor a Diabló 2-höz hasonló képzettségi fáról válogathatunk neki új trükköket (összesen 100 ilyet számlál a játék). Ha már ennyit szenvedünk vele, az a minimum, hogy ne kelljen minden pályán elölről kezdeni a fejlesztést – és valóban, nem csak az avatárunkat, de hős-társait is magunk mellett tudhatjuk végig, az egész játék folyamán, olyannyira, hogy ha esetleg elhullanának a harcban, akkor sincs katasztrófa, jutányos áron feltámaszthatjuk őket a templomban. Szerencsére a szerepjátékos elemeket nem csak a „tapasztalati pont – szintlépés – varázstárgyak" tengelyen értelmezi a játék: döntéseinknek (akár stratégiai szinten, akár az RPG-rész párbeszédeiben) súlyos hatásai vannak a jövőnkre, és a későbbi küldetések további alakulására. Sokszor kell majd saját szövetségeseink előtt bizonyítanunk a rátermettségünket, hogy hajlandók legyenek belépni a seregünkbe, vagy tovább szolgálni alattunk – hiába no, a lojalitást ki kell érdemelni. A pályákon az ellenséges seregek legyőzése mellett számolatlan küldetést kapunk, egyenként akár több megoldási lehetőséggel. Hogy az esetenként több út közül melyiket választjuk, az megint csak hosszú távú következményekkel, valamint várhatóan Tika és a mentőöv hosszas zaklatásával fog járni.

SEBESSÉGVÁLTÁS

A játék fejlesztése rögtön az első rész boltokba kerülése után, két éve elkezdődött, de teljes sebességre csak a második kiegészítő megjelenése után váltott, amikor végre a

Miután a töktermesztést illegálisnak nyilvánították, a razziák száma meredeken megemelkedett a piacokon

teljes, 35-fős legénység rászabadult a projektre. A fejlesztés egyik alapköve az volt, hogy a rajongók óhajai szerint változzon a játékmenet; az ezerfejű cézár pedig gyorsabb játékmenetet, kevesebb nyersanyaggyűjtést és építkezést, és átláthatóbb játékrendszert kívánt. Ennek megfelelően a második részben az építkezés, és a nyersanyagok begyűjtése a háromszorosára gyorsul, a termelő épületek száma pedig feleződik (helyüket harci célokat szolgálók veszik át). Az egységek tulajdonságait mindöszsze három statisztika írja le, így hamar egyértelművé válik, mi mire jó.

Extra ajándék az autós játékokból, vagy a Starcraft legutóbbi patch-éből ismert visszajátszás funkció; elsőre talán nem tűnik úgy, hogy sok értelme van, de ha jobban belegondolunk, ez remek alkalmat nyújt annak kielemzésére, hogy

jó volt-e a stratégiánk, mit és hol rontottunk el – sőt esetleg az ellenféltől is elleshetünk pár trükköt.

FAJELMÉLET

A játékmenet felgyorsítása ellenére nagyjából 50 órás játékidőt ígér a Spellforce 2 (az azért nem semmi, hogy a 6-8 órás játékok világában

SPELLFORCE VS. SPELLFORCE 2

	SPELLFORCE	SPELLFORCE 2
FAJOK SZÁMA:	6	9
EGYSÉGEK SZÁMA:	48	108
POLIGONSZÁM:	650	1700

egy csapat már jó előre feszeng a rajongók előtt, hogy „bocs hogy csak 50 óra…"). Ezalatt három játszható oldal trükkjeit kell kitanulnunk és alkalmaznunk – igaz, minden oldal három fajt foglal magában, így a sajtóközlemények sokkal szívesebben regélnek inkább kilenc játszható fajról. A Birodalom a klasszikus jófiúkat tömöríti, vagyis az emberek, elfek és törpék szövetsége; a Horda… pardon: a Klánok az orkok, trollok és barbárok társasága, míg a harmadik a gonoszok oldala: a már említett sötét elfek, Árnyak, és az ő rabszolgáikként funkcionáló gargoyle-ok népe. Mellettük, kizárólag ellenfél-státuszban tűnik fel három további nép: a démonok, az élőholtak, és a fantáziadús „szörnyek" névre keresztelt frakció. Az egyes fajok fejenként 12 egységtípussal rendelkeznek, a szokásos bakák mellett újdonság az ostromfegyverek megjelenése. Mindezek tetejébe visszatérnek az első rész titánjai is; minden fajnál más-más, a változatosság kedvéért.

„FORRADALMI ÚJÍTÁSOK NINCSENEK; EGYSZERŰEN MINDEN SOKKAL SZEBB ÉS JOBB LESZ"

Az előbb „kreatív könyveléssel" vádolt sajtóanyagoknak azért valamennyire mégiscsak igazuk van; ugyanis azért többről van itt szó, mint a rendkívül olcsó, „az íjász az elf, a nehézgyalogos meg törpe, és hopp, máris van plusz két játszható fajunk" megoldás. A Birodalom oldalán az íjász ugyan valóban elf, sőt a nehézgyalogos is törpe, de ahhoz, hogy toborozni tudjuk őket, előbb az adott fajt kell általánosan „kifejlesztenünk". Mivel ez jó sokba kerül, gyakorlatilag döntés elé állítja a játékost: vajon az emberek (lovasság, repülő egységek), az elfek (íjászok, gyógyítók), vagy a törpék (lassú, de masszív gyalogos csapatok) kifejlesztését milyen sorrendben végzi – csak hogy a példával megmaradjunk a Birodalom sorainál.

SZELÍD MOTOROS

A játékot teljesen új grafikus motor mozgatja; a látványra egyetlen panaszos szavunk sem lehet, a kacifántos nevű effektek, mappingek és shadereknek csak a felsorolása is kilométerhosszú lenne. Az engine már készen van, a megjelenésig hátralevő időt a programozók szorgos optimalizálással töltik el, marcona tekintetű, „GeForce 3-on is futnia kell!" feliratú táblákat lóbáló rabszolgahajcsárok társaságában. A Spellforce tavaly ilyenkor minden idők egyik legsikeresebb PC Gurus teljes játékaként vonult be a történelembe, így talán nem tévedünk sokat, ha megkockáztatjuk: rajtunk kívül akad még pár(tízezer) ember itthon, aki már nagyon várja a folytatást. Kedves Phenomic, egyszer már lenyűgöztetek bennünket – most már ez a minimum, amit elvárunk tőletek…!

Ebből az értelmiségi lényből simán kinézem, hogy a hazaúton eltévedt, és így jutott el az emberek városába

Spellforce 2: Shadow Wars

+ Ismét fantasztikus történet, részletes karakterrajzok és elbűvölő környezet vár a kalandozókra, mi kellhet még?

– Az akció és/vagy lopakodós elemek nem biztos, hogy elnyerik a klasszikus kalandjátékosok elismerését.

Összességében:

Végre ismét egy fantasztikusan atmoszférikus, magával ragadó kalandjáték!

Készültségi állapot: 60%

MEGJELENT A DECEMBERI FHM!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

fejlesztő pandemic studios **kiadó** thq **web** www.fullspectrumwarrior.com/fsw2 **írta** · Tika

A Pandemic egészen az utóbbi időkig viszonylag kis kaliberű játékokat készített, de tavaly óta nagyon meglódult a szekerük. Mind a LucasArtsnak készített Battlefrontok, mind pedig a THQ-nak szállított Full Spectrum Warrior (no meg a konzolos Destroy All Humans!, illetve a Mercenaries) hatalmas siker lett. Előzetesünk tárgya mellett négy játékon, a szupertitkos Project Q, X, Y és Z című alkotásokon dolgoznak.

Nagyjából egy éve számoltunk be a Full Spectrum Warriorról, amely újraalkotta elképzeléseinket a gyalogsági harcászatról – már legalábbis ami a játékverziókat illeti. Nem szabad persze megfeledkezni arról sem, hogy a siker legfontosabb zálogát, egy merőben újfajta katonai együttműködés jelentette. Gyakorlatilag az első olyan kifejezetten tréningezési célra alkotott taktikai szimulátor születésénél bábáskodhatott a Pandemic, amelynek „civil", újrafinomított verzióját játékszoftverként is kiadták. Mindenesetre az FSW jócskán túllépte az egymilliós eladási álomhatárt, így megérett a folytatásra, és noha a hadsereg kihátrált a további munkálatokból, a hajdani alap-konstrukcióban még mindig bőven van kakaó...

KÉTSZER KETTŐ NÉHA NYOLC

Az FSW-t a megszokott stílusbesorolásokkal jellemezni nem könnyű, hisz minden egyes porcikájáról süt, hogy egyetlen célt szolgál, nevezetesen tudatosítani azt a gyalogos alaptaktikát, amelyet az amerikai hadsereg gyalogsági egységei az elmúlt fél évszázadban sikeresen alkalmaztak szinte a világ minden táján. Így hiába a remek third-person kameraállás, a tűzgombot az esetek 99%-ban szabadságolták (gránátozni ugyanis lehetett), és rengeteg begyűjtött díját leginkább, mint stratégiai játék zsebelte be. Két négyfős raj nyomul fedezékről fedezékre, majd a jó öreg „fix and flank", azaz „kösd le, majd kerítsd be" módszerrel szétdarálja az ellenállókat. A játékos mindebben, mint láthatatlan parancsnok asszisztál, mozgási és tűzparancsokat osztogatva rászoruló két darab, egyenként négy főből ál rajának.

Jó hír, hogy ez a kitűnően bevált konstrukció nem megy a levesbe, a Ten Hammers-szel lehetőségeink pusztán bővülnek. Fontos újdonságként máris feljegyezhetjük, hogy immár akár négy csapat is bemasírozhat az egerünk alá, és az eddig szigorúan kötött négyfős alakzatok is felbonthatók, mégpedig 2x2-es „sejtekre" – dupla hatékonyság, dupla élvezet! Sőt lehetőséged lesz magányos felderítőt előre küldeni a sarkok mögé, aki az éppen aktív négyesből kiválva szó-

Ejnye fiúk, elfelejtettétek, hogy nem okos dolog a tér közepén, fedezék nélkül lövöldözni?

Az előző rész kizárólag a szabadban játszódó pályái után felüdülés lesz az épületek megtisztítása

lóban gyorsan megközelíti a kijelölt pozíciót. Ha netán az ellenség reá puffogtatna , villámgyorsan visszaüget csapata védelmező karjai, valamint gépfegyverei közé, ha pedig ilyen galiba nem történik, akkor többiek zárkózhatnak fel mellé.

Ugyanakkor nem pusztán humán erőforrások jelennek meg az egyes osztagokban, hiszen ezúttal már járművekkel is befenyíthetjük a konok milíciát. Mondjuk a szépséges gyalogsági támogatójárműként ismert Bradley lövészpáncélossal, vagy akár egy Humerrel – e kettőnél persze nagyobb lesz a kínálat, de egyelőre csak ezeket fedték fel a pandemices designerek. A gépezetek irányítása megegyezik a gyalogságéval, így különösebb félnivalónk ez irányban nincsen. Értékes szála még a készülő produkciónak a légi támogatás, amely korlátozott darabszámban ugyan, de minden küldetésnél igénybe vehető. Ezt ugyanúgy kell megrendelnünk, mint az első részben: a makacs, barikád mögül fityiszt mutató ellenfelednek tartózkodási helyét megvilágítva, egy Apache helikopter tűnik fel másodpercekkel a rádiós üzenet megtétele után, és harmincmillis gépágyújával pozdorjává aprít minden idegen nációhoz tartozó poligonkoncentrációt.

LEGYEN VILÁGBÉKA!

A tizenkét szóló küldetést felölelő alkotás ismét egy hipotetikus közel-keleti túrára kalauzol, amelyben ugyanabban a „Blablakisztánban", azaz kitalált arab országban vágnak rendet a békefenntartók, mint az első részben. Amerika fiai, az előző rész harcosai mellett most multinacionális – főként brit – erők is megjelennek a hadszíntéren, amelyek szintén teljesítik parancsainkat. Állítólag az FSW-t körüllengő meglehetősen unalmas aurát izgi forgatókönyv váltja, és valódi békefenntartó szituációkhoz méltóan nagy számú civil szalad majd át a puskacsövek előtt, nehezítve a dolgunkat. A küldetéseket a fejlesztők minél változatosabbra próbálják elkészíteni, ehhez eszközként leginkább a lehetséges maximum négy szakasszal játszanak. Az egyik küldetésben például két csapattal kell megközelíteni és felszabadítani az egykori nagykövetséget, ahová egy sérült szövetséges tiszt menekült. Az utcák megtisztítása után az épület belsejében is rendet kell tennünk, de mivel a tiszt nagyon rossz állapotban volt, egyik szakaszunkat ott kellett hagyni (ők a továbbiakban kiválóan tudnak „sznájpolni" az emeleti ablakokból). Mielőtt teljesen elszontyolodnánk, skót akcentussal bejelentkezik a leendő Charlie-brigád vezetője, aki közli, hogy a srácaival együtt egy Bradleyvel leparkoltak a ház elé, és ha szükségünk van rájuk, elkísérnek minket a legközelebbi orvosig – úgyhogy innentől fogva egy durva páncélossal kiegészülve vadászhatunk egy doktorra az amúgy még mindig lázadóktól hemzsegő városkában. Ami a multiplayert illeti a kétfős kooperáció mellett végre izgalmasabb metódusok törnek utat, konkrétan a helyi milícia és a U.S. Army összecsapását a Ten Hammersben egy az egyben lejátszhatjuk. Amerikai oldalon profi osztagaink mellett járműveket is bevonhatunk, amire a helybéliek egy RPG-s osztaggal, valamint egy keményen páncélozott orosz járgánnyal válaszolhatnak.

„AZ ELŐZŐ RÉSZ FŐ HIBÁJA A MONOTONITÁS VOLT, MOST EZEN PRÓBÁLNAK MEG VÁLTOZTATNI."

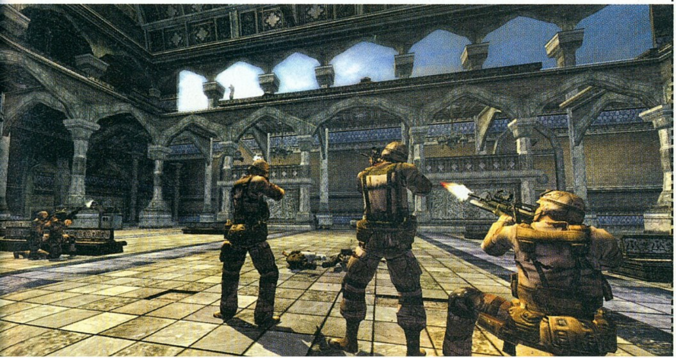
TÍZ KICSI BRADLEY

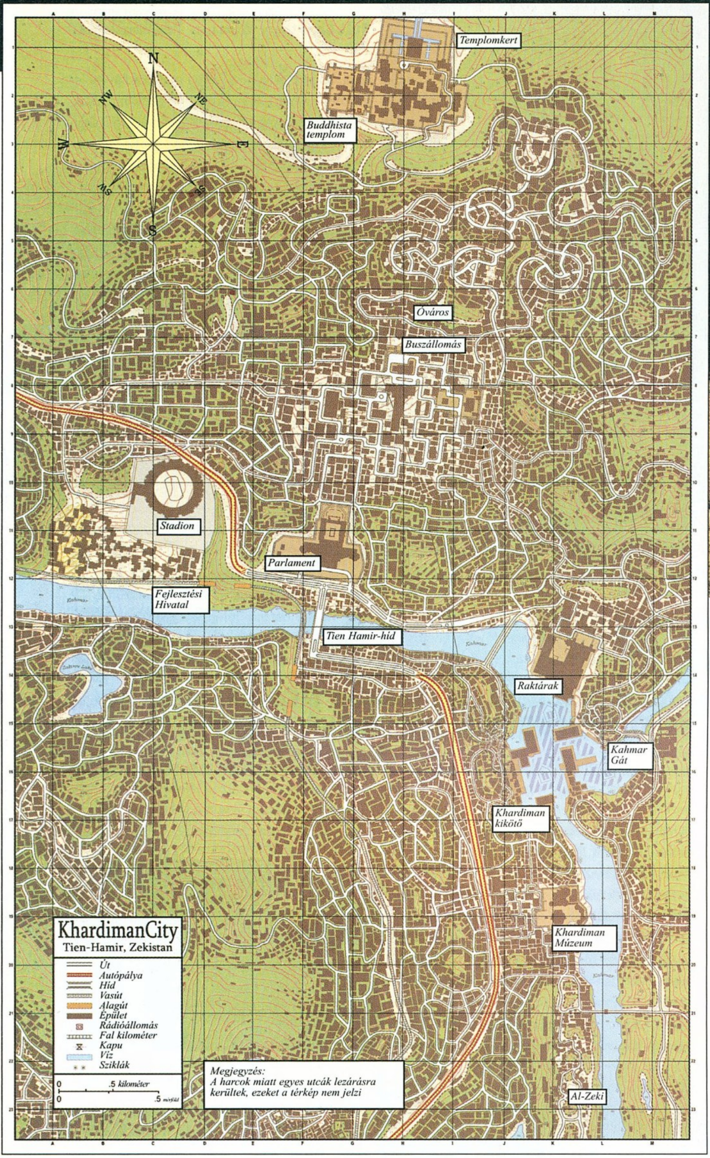
Ami a küllemet érinti, a Ten Hammers meglehetősen sok rokoni szállal kapcsolódik az FSW-hez (elméletileg folytatás, gyakorlatilag kiegészítő – ám nem kell félni, vélhetően az igazi második rész is készül már, új motorral), így látványilag csak ráncfelvarrást emlegetnek, teljes test- és arcplasztikát nem. Újdonságként fog hatni – már azon szerencsétleneknek, akik az utóbbi öt évben csak és kizárólag az FSW-vel játszottak – a nap vakító hatását utánozni próbáló bloom-effekt, no meg a rongybaba-fizika, amelynek következtében embereink szinte gusztustalan élethűséggel fognak összerogyni egy teli szájjal bekapott fejlövés után (ezen jeleneteket továbbra is belassítva játssza vissza a gép, csakúgy, mint a jól sikerült robbantásainkat).

MERCENARIES

A Pandemic másik háborús játéka 2005 legelején jelent meg PS2-re és Xboxra. A program leginkább egy háborúban játszódó GTA-ra hasonlított: több fél adott küldetéseket, azokat pedig sokféleképpen teljesíthettük.

A grafikát tehát nem fogjuk túlzottan dicsérni, ám, kedves fegyverbuzetátor társaim, az irányításban és az AI-ban komoly meglepetésekre tessék felkészülni. Pro primo: nem kell az Alfa csapatról leválni és a másik csapat kamerájába átrándulni, ha csak azt szeretnénk, hogy Béta bekeményítsen a jobboldali autóroncs mögött, Delta meg méltóztasson végre betámadni balról a rosszcsontokat, ugyanis minden osztag saját nézetéből – váltás nélkül – kiadható minden ukáz, minden osztagnak. Aki ismerte az FSW-t, az gondolom érti, hogy nem kis előrelépésről van szó. Pro secundo, a dinamikusan küzdő AI felpörgeti végre az eddig mélabús scriptekbe te-





KHARDIMAN CITY

Ezúttal az egész játék egyetlen városban, Khardimanban fog játszódni. A történet szerint a lázadó csapatok északról megkezdik a zekisztáni főváros elfoglalását, így az előző részben a közelben harcoló nyugati csapatokat vetik be ellenük. A legdurvább csaták a Tien Hamir-hídnál lesznek, ennek a kódneve a címadó Ten Hammers. Persze szinte az egész várost be fogjuk járni, többek között meg kell akadályoznunk a Kahmar-gát felrobbantását, át kell kutatnunk a Parlament épületét, ki kell szabadítanunk a Fejlesztési Hivatalban rekedt civileket, és végül ki kell pucolnunk a lázadókat az Óvárosból és a templomból.

metkező terroristákat. A Pandemic, amúgy is azt hangoztatja, hogy a lassú, óvatos császkálások helyett gyors, de természetesen fifikás taktikázást szeretnének a monitorokra varázsolni. A helyzetfüggően reagáló intelligenciába szerepjátékokból ismerős alaptulajdonságok, viselkedésformák vegyülnek, így teljesen más harcmodort kívánnak majd a műkedvelő amatőrök – értsd helyi lakosok –, akik a kezükbe akadó AK-val épp csak lerándultak az utcai hirigre, mint a legfelső szinten álló vérprofi, kiképzett fanatikusok, akik nem stresszelnek be néhány M16-ost lóbáló jenkitől.

Az FSW-ben – már bocsánat, kedves Pandemic – főként amolyan kukabúvár küldetések voltak, szemetestől-szemetesig vándoroltunk az utcákon, az épületek legfeljebb annyi szerepet játszottak, hogy az ablakokból néha mesterlövészek lógtak ki ránk irányzott nagy mordályokkal.

Nos, ennek vége, zárt terekért könyörgő imáink úgy fest meghallgattattak, mert a belső terekben, épületekben végre szaftos közelharcok kerülnek terítékre egy-egy magaslati pozícióért. Eme kellemes tény szívünknek különösen akkor lesz kedves, ha a beígért új mesterlövész kaszt élvezetes módon teszi tiszteletét a harctéren. Figyelmes szemlélődő a képmatériákon felfedezhette a LAW „kályhacsővel” cirkáló antitank kollégát is, akit ugyanolyan szeretettel várunk...

A felsorolt újdonságok gyakorlatilag egybecsengnek az FSW végigjátszása után megfogalmazódott kívánságlistánkkal (Jobb sztorit! Jobb AI-t! Változatosabb játékmenetet!), így jóleső nyálcsorgással nézünk a készülő produkció elébe, amely ha minden igaz, a jövő év legelején teszi tiszteletét gépeinken...

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

\+ A járművek bevonásával, az új, dinamikus AI-val, és a megreformált irányítással szeretni fogjuk...

– Ha 150 küldetés lenne a Ten Hammersben, akkor is továbbiakért sírnánk...

Összességében:

Az FSW kötelező tananyag a harcászat kedvelőinek, a TH, pedig végre a kellő változatosságot hozza majd ebbe a miliőbe...

Készültségi állapot: **90%**

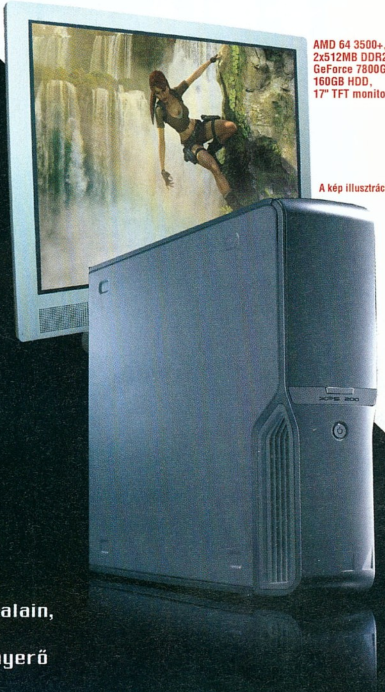
A tavalyi nagy siker folytatása!

A

PC GURU ÉS A MagiComp

NYEREMÉNYJÁTÉKA

– CSÚCSGÉPET PROFIKNAK!



A fődíj három sarokra van Tőled!

Így játssz:

- Gyűjtsd össze a PC GURU 2006. évi első három számában megtalálható nyerő sarkokat,
- szerezd meg az egyéni azonosító kódodat a PC GURU weboldalain,
- küldd vissza 2006. március 24-ig az azonosítóddal ellátott nyerő sarkokat a címünkre!

Nyerd meg a főnyereményt: egy 400 000 forint értékű álom PC-t,

vagy a további értékes nyeremények egyikét (az év legjobb játékait, PC GURU ajándékokat, hardver tartozékokat stb.)!

Játssz velünk! Érdemes!

Sorsolás: 2006. március 30-án.

Címünk: PC GURU szerkesztősége 1426 Budapest, Pf. 300/39

A borítékra írd rá: „Nyerő sarkok"

A további részleteket megtalálod a PC GURU weboldalán:

www.pcguru.hu

TOMB RAIDER L·E·G·E·N·D

írta · Hancu

fejlesztő > crystal dynamics **kiadó** > sci **web** > www.tombraider.com

A rutinos játékosok valahogy úgy érezhetik most magukat, az új Tomb Raider-epizód előtt, mint a szappanoperák ezerszer megcsalt feleségei, akik ezeregyedszer is hajlandók bízni a csalfa férjükben. A legelső, műfajteremtő rész óta minden évben jönnek az ígéretek, a fejlesztők égre-földre esküdöznek, hogy most aztán tanultak a hibáikból, és Lara Croft újra a régi fényében fog ragyogni – aztán menetrendszerűen jön a keserű csalódás (talán csak a negyedik rész, a Last Revelation volt kivétel). Most éppen a reménykedés és mindent megbocsátás fázisában vagyunk – és szokás szerint minden esély megvan rá, hogy Lara visszatérjen régi önmagához: új fejlesztőcsapat, „vissza a gyökerekhez" koncepció a játékmenet terén, hangulatos előzetes képek...

A CRYSTAL DYNAMICS TUDJA, MILYEN A JÓ TOMB RAIDER...

...vagy nem fél megkérdezni. Ennek az elvnek megfelelően a Legend fejlesztése több tizezer játékosra kiterjedő felméréssel kezdődött, hogy kiderüljön, mit is szeretne a közönség. Az eredményekből okulva az új részből kidobnak minden lopakodós, nyomozós, beszélgetős és karakter-fejlesztős részt. A hetedik Tomb Raider újra 100 százalékosan a felfedezésre, ügyességi-logikai fejtörők megoldására és a harcra fog koncentrálni – nagyjából ebben a sorrendben. Az idegesítő, milliméterre kicentizett ugrások helyett ezúttal elég nagyjából jókor megnyomni a gombot; Lara automatikusan elrugaszkodik, illetve megkapaszkodik a különféle peremeken (á la Prince of Persia). Hősnőnk mozgását teljesen új animációs rendszer támogatja, ami abszolút finom átmeneteket biztosít egyik mozdulatból a másikba, ráadásul intelligensen igazodik a környezetéhez. Mindehhez jön a Legend „csodafegyvere", a grappling

...itt tartunk, 2007-ben érkezik az ...lm- és játékformában egyaránt

metkező terroristá... hangoztatja, hogy a la... helyett gyors, de termés... zást szeretnének a monitor... helyzetfüggően reagáló intellige... játékokból ismerős alaptulajdonság... désformák vegyülnek, így teljesen más ... dort kívánnak majd a műkedvelő amatőr... értsd helyi lakosok –, akik a kezükbe akadó A... val épp csak lerándultak az utcai hirigre, mint a

Az animációs rendszer teljesen megújult, Lara mozgása teljesen emberi lesz

CRYSTAL DYNAMICS

A Crystal Dynamics kaliforniai fejlesztőcsapat, 100%-osan az Eidos (illetve annak felvásárlása óta az SCi) tulajdonában van. Az akció-kalandjátékok specialistája, leginkább a Legacy of Kain sorozatról volt eddig ismert. A hetedik Tomb Raider epizód fejlesztéséhez maga Lara Croft kitalálója, Toby Gard csatlakozott a csapathoz.

„ MEGANNYI CSALÓDÁS UTÁN ÚGY NÉZ KI, HOGY LARA VÉGRE EGY CSODÁLATOS KALANDDAL TÉR VISSZA "

hook, avagy mágneses csáklya. Ezzel egy kötelet lőhetünk ki bizonyos távolságra, ami szinte minden felületen képes megtapadni, aztán lengedezhetünk, mint Tarzan a dzsungelben – talán nem kell ecsetelnünk, hogy ez mekkora szabadságot ad a mozgásban, és milyen új lehetőséget a különféle csapdák elkerülésére, illetve a harcra. A dinamikus animációs rendszer előnye, hogy Lara gyakorlatilag bármilyen pozícióban és testhelyzetben képes lesz lövöldözni – mátrixosan látványos, akrobatikus tűzpárbajok várhatók! Fontos tárgy még a vállunkra erősített zseblámpa, illetve a távcső – mindkettő arra utal, hogy valóban nagy szerep jut majd az ismeretlen terep felfedezésének.

Elsődleges cél a fejlesztők számára a változatosság; ezt különböző minijátékokkal próbálják elérni. Nem kell semmi extrára gondolni, ami kiragadná a játékost az akcióból; bizonyos helyzetekben a San Andreas autó-ugráltató játékához hasonlóan a képernyőn megjelenő jeleknek megfelelően kell le-

HARMADSZOR IS A MOZIBAN?

Bár az eddigi két Tomb Raider mozi egyaránt erősen kívánkozik a minden idők legrosszabb filmjeit összegyűjtő toplistára, a mozipénztáraknál azért szépen teljesített a két mű (245 millió dollárnyi produkciós költség mellett 430 milla bevétel csak a mozijegyekből; plusz a DVD-eladások, kölcsönzések, tévéjogok még ki tudja mennyit hoztak a konyhára). A Paramount és az SCi nemrégiben bejelentette, hogy elkezdték a tárgyalásokat az esetleges harmadik filmről – ennek létrejötte valószínűleg elsősorban a Legend fogadtatásától függ, no meg attól, hogy Angelina Jolie vállalja-e harmadszor is Lara szerepét. Neki eredetileg három filmre szólt a szerződése, de a második rész forgatásán csúnyán összeveszett a stábbal, és kijelentette, hogy nem érdekli, ha beperelik érte, ő többet nem játszik Tomb Raider filmben.

A perui pálya leginkább az első rész hangulatát idézi

nyomkodnunk a gombokat, hogy Lara el tudjon kerülni egy csapdát, megmozdítani egy sziklát vagy valami mást, az életét megmentő, vagy a továbbjutását segítő dolgot megtegyen. Ugyan a logikai úton, szimpla ritmusérzékkel vagy tárgyhasználattal megoldható feladványok uralják majd a játékot (a fejlesztők szerint a cél a 70:30 arányú akció-kaland eloszlás a játékban), akció is lesz bőven: Lara visszakapja a névjegyévé vált kétpisztolyos lövöldözés lehetőségét, de fontos szerepet kapnak a gránátok, illetve a közelharc is. Nem lesznek viszont unalmas kulcskeresgélős vagy karhúzogatós feladatok; helyüket a fizikai modellezésre alapozók (a fejlesztők a Half-Life 2 fizikát használó feladatait említették példaként; kiemelve, hogy ebből azért sokkal többet is ki lehet hozni – na majd meglátjuk) foglalják el.

A kezelés egyszerűnek tűnik az E3-on látott demó alapján ítélve: különleges helyzetektől (mint pl. az említett minijátékok) eltekintve általában a mozgás mellett csupán egy akció, egy ugrás, egy tárgyhasználat, és egy guggolás/kitérés gombra lesz szükségünk (plusz a Remote Anaysis Device névre hallgató kütyü – egyfajta mozgásérzékelő, amit térkép híján vagyunk kénytelenek használni – gombja). Tárgylistára, illetve a hátizsákunk tartalmát kezelő külön képernyőre nemigen lesz szükség, lévén minden cucc, amit összeraboltunk, grafikusan is megjelenik Lara modelljén; egyetlen pillantással ellenőrizhetjük, mennyi gránátunk, vagy egészségügyi csomagunk maradt. Az előzetes képeken feltűnhet még Larán egy headset is – bizony ez sem valami divat-kiegészítő, hősnőnk ezen kommunikál a háttérből segítő társaival. Ez egyrészt hangulati elem, másrészt innen kapunk majd egyre egyértelműbb segítségeket, ha elakadnánk.

A szuper animációs rendszer mellett a másik biztató, „bizonyíték, nem ígéret” típusú dolog a Legend kamerake-

zelése, ami (a két bemutatott pályán legalábbis) tökéletesen működött. A nézet elvileg szabadon változtatható a játékos által, de erre nemigen lesz szükség: a kamera tökéletesen követi az akciót, nem mászik bele tereptárgyakba, nem engedi, hogy valami kitakarja előlünk az akciót; sőt ha valami fontos objektum közelébe érünk, előzékenyen úgy helyezkedik, hogy az lehetőleg kiszúrja a szemünket. Mivel a környezet interaktív (rengeteg objektumot tudunk valamilyen módon használni, elmozdítani, felrobbantani stb.), ez meglehetősen sokszor fog előfordulni, és való-

A grappling hook rengeteg új mozgási lehetőséget ad Larának

színűleg nem könnyít majd sokat a játékon. (Ez – mármint a sok könnyítés – egyébként a rajongók nagy félelme; és valóban, az automatikus ugrásoktól, a magától bekapcsoló zseblámpán át az említett kamera-trükkig sok jel utal arra, hogy már nem cél a kőkemény, frusztrálóan nehéz játékmenet.)

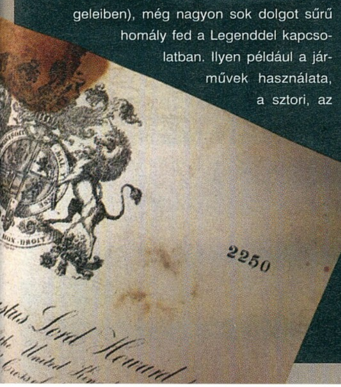
REJTÉLYEK

Bár a játékot már az E3-on ki lehetett próbálni, nemrég pedig egy újabb szintet is bemutattak a sajtó képviselőinek (az előbbi a játék majdani negyedik, Nyugat-Afrikában játszódó pályája volt, utóbbi a második szint, Peru dzsungeleiben), még nagyon sok dolgot sűrű homály fed a Legenddel kapcsolatban. Ilyen például a járművek használata, a sztori, az esetleges irányítható mellékszereplők, a sok pletyka alapját képező, sokszor cáfolt, de még többször megszellőztetett esetleges multiplayer mód. A helyszínek ezúttal is egzotikus dzsungelek, ősi romvárosok, nyaktörő barlangrendszerek és zord hegységek lesznek – városi, vagy más, emberkéz alkotta pályákra ne nagyon számítsunk (bár a fejlesztők felmérése szerint a játékosok legnagyobb kedvence a második rész velencei pályája volt; elképzelhető, hogy valamilyen formában visszatér az emlékezetes jetskis üldözés a lagúnákban). Az egyetlen biztos pont a sztoriban, hogy a „mentsük meg a világot a rosszfiúktól, és nyúljuk le előlük a rettentő hatalmú ereklyét" sablon mellett ezúttal Larának sokkal személyesebb motivációi is lesznek, illetve sokat megismerünk majd hősnőnk rejtélyes múltjából, megtudhatjuk, miért is vált Tomb Raiderré ahelyett hogy a brit arisztokrácia fényűző, ám annál unalmasabb életét élné. Annyit sikerült még kivernünk az illetékes PR-osokból, hogy a szálak a Himalájába vezetnek (aki követi a sorozatot, tudja, hogy ez ugyanolyan fontos hely Lara karrierjében, mint Batmanéban), és hogy a világ egyik legismertebb műkincse körül forog a történet, amiről meglepő dolgok derülnek majd ki (ki hitte volna, hogy a Tomb Raider a Da Vinci kód divathullámának segítségére szorul...).

SÍRRABLÓ KERESTETIK

A játék alatt a legutóbbi Legacy of Kain játék erősen feltupírozott motorja dolgozik – egyértelmű, hogy a Legend lesz az eddigi legszebb Tomb Raider játék (figyeljük meg például Lara mimikáját, ahogy a torkolattűz megvilágítja az arcát!), de hát ez azért a minimum, amit elvárhatunk tőle. A játék az elképzelhető összes platformra megjelenik – ez egyrészt rossz hír (ilyenkor szokás a PC adottságait nem kihasználni...), másrészt biztató, hogy a PS2 csekély képességei (konkrétan a kevés memória) miatt a fejlesztők kénytelenek voltak beépíteni a játékba a streaming (az adatok játék közbeni folyamatos töltése) technológiát. Mivel így nem kell az egész pályát egyszerre a memóriában tartani, megszűnnek a kötöttségek a szintek méretei és grafikai kidolgozottsága terén. A pályák számáról egyelőre nincsenek információk, de valószínűleg elég sok lesz, hogy rendesen ki lehessen használni a pályák közti fegyver-fejlesztés és felszerelés-vásárlás lehetőségét. A teljes játékidőt a fejlesztők 10-12 órása becsülik.

Bármennyire is próbáljuk megóvni magunkat a sokadik csalódástól, lassan azt vesszük észre magunkon, hogy a teljesen reménytelen esetek közé tartozó megszállottak vagyunk, és már megint lelkesedünk a soron következő Tomb Raiderért. De hát miért is ne születhetne végre egy igazán jó, a legendás első részhez méltó új Lara Croft kaland..?!



+ Gyönyörű grafika, az első részeket idéző játékmenet - ilyen kombináció nem sülhet el rosszul

– Legalábbis nagyon reméljük...

Összességében:

Minden arra mutat, hogy ez lesz az eddigi legjobb Tomb Raider!

Készültségi állapot: 60%

WAR ON TERROR

fejlesztő > digital reality **kiadó** > digital reality **web** > www.digitalreality.hu

írta · Grath

A Digital Reality mára a legnépesebb magyar fejlesztőcsapattá nőtte ki magát, látogatásomkor egészen pontosan 117-en dolgoztak három bejelentett, és legalább egy titkos játékukon. A cég a stratégia megszállottja, nem véletlen, hogy mindhárom 2006-ra tervezett játékuk e műfajba tartozik.

Mára a játékosok nagy része megcsömörlött a második világháborútól, így aki realisztikus környezetbe szeretné helyezni játékát, annak új területeket, időpontokat kell keresnie. A mai, robbantásokkal teli politikai közegben mi is lehetne erre alkalmasabb a napjainkban játszódó, terroristákkal bőven ellátott környezetnél... Mivel ezt a Digital Reality is belátta, következő játékaik egyike sem az unalomig ismert világháborúba vezet – ám hogy pontosan mi a szándékuk, azt csak akkor sikerült megtudni, amikor egy stúdiólátogatás keretében minden szobába bepillanthattam...

ELŐBB A TÖBBIRŐL

Mielőtt rátérnék a War on Terror bemutatására, néhány szót azért ejtenék a DR többi játékáról is. Valamikor a jövő év közepén érkezik a War Front, amely egy alternatív, fura fegyverekkel és különleges képességekkel ellátott világháborúba vezeti majd a játékost. A teszterek és a grafikusok képernyőin látottak is nagyon meggyőzőek voltak, de amikor megmutatták a játék egyik tökéletesen összevágott átvezető videóját, majdnem lefordultam a székről. Az egymást kergető repülők látványa nemhogy egy repülőgép-szimulátorban is elfért volna, de helyenként egyenesen render szintű volt (mivel a szobában tartózkodó DR-fejesek mindegyike megesküdött, hogy az egész az engine-nel készült, hajlandó vagyok hinni nekik).

Ezt követően léphettem be azokba a szobákba, melyekben a Ghost Wars munkálatai folytak. Mivel a játék némi átalakuláson megy keresztül, az előre meghirdetett 2006 első negyedévében esedékes megjelenés már nem aktuális... Akik olvasták 2005/10-es számunk Tankra magyar! összeállítását, azok tudhatják, hogy ebben a játékban néha leválthatunk katonáink szemszögébe, és kézzel is célozhatunk – na most éppen ezt a komponenst turbózzák fel a srácok. Ez azt jelenti, hogy ezeket a részeket klasszikus FPS-nézetből élhetjük át (belógó fegyvercső, HP-kijelző stb.), ráadásul, ha valaki úgy akarja, a játék nagy részét így töltheti. Elég messzire kerültünk a bejelentéskori hagyományos stratégiai játéktól... A stúdiótúra alatt sikerült bejutnom egy olyan szobába is, ahol egy egyelőre bejelentetlen játék munkálatai zajlottak. Ennél többet sajnos nem írhatok le róla, már így is veszélyes vizeken evezek... Na jó, talán még annyi belefér, hogy újítás lesz a DR számára, hiszen egyáltalán nem lesznek benne tankok!

TERRORISTA-ELHÁRÍTÁS

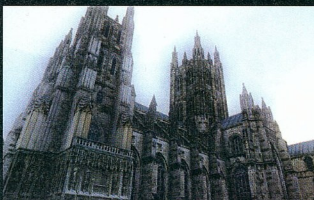
A látogatás célja a War on Terror megtekintése volt, mégpedig annak apropójából, hogy a játék kezd végleges állapotba kerülni. A – magyar – megjelenési dátum várhatóan január lesz, de volt, akitől februárt is hallottam. Az általam látott verzióból alig néhány pálya hiányzott, no meg a magyar feliratok és szinkron, de ezek az újság megjelenésekor már biztosan készen lesznek.

Mielőtt megtekintettem volna a játékot, mindössze annyit tudtam róla, hogy három nép csap majd össze benne: amerikaiak, arab terroristák és kínaiak. Most már tudom, hogy ez nem igaz, a Generals-receptet el lehet felejteni. Egyrészt a jófiúk, a WOFOR oldala nem pusztán amerikaiakból áll, hanem egyfajta NATO-utódszervezetként szövetséges országok egységeit is beveszik. Így aztán az amerikai helikoptereket többek között angol tankok, német lövegtornyok és francia mes-

VALÓSÁGHŰ ÉPÜLETEK

A nagyobb beleélés érdekében az ismert városokat ellátták az arra a településre jellemző lakóházakkal és turistalátványosságokkal is.

Talán nem nehéz felismerni az Eiffel-tornyot (fent), vagy a Canterbury Katedrálist (lent)



A metróépítés ellen tiltakozókkal szemben két év tárgyalás után a BKV durva eszközöket vet be

VALÓSÁGHŰ JÁRMŰVEK

A sofőröket kilőve bármelyik jármű felett átvehetjük az irányítást - akár még a parkoló civil autókba is bepattanhatunk hőseinkkel!

Mind a harci célokra átalakított busz, mind a Csörgőkígyó becenevű EE-9 páncélozott felderítő az Ordernél érhető el

terlövészek egészítik ki. Az Order nevű terrorszervezet sem kizárólag arabokból, hanem főként dél-amerikai fickókból fog állni – Kínában viszont nem tévedtem. Ha csak annyit nem, hogy Kína és a WOFOR egymást nem fogja – nagyon – csapkodni, inkább együtt próbálnak küzdeni a terroristák ellen.

OK ÉS OKOZAT

A három játszható oldal 24 küldetést jelent (plusz egy prológus, és egy végső, minden szálat lezáró küldetés), melyeket kétféle módon is lezavarhatunk. Egyrészt ott van a hagyományos módszer, amikor a három nép küldetéseit különválasztva teljesítgetjük. Ennél azonban sokkal érdekesebbnek tűnik a jobb híján sztori módnak elkeresztelt megoldás, amelyben ugyan egy dekával sincs több történet, ám az egyes pályák időrendi sorrendben következnek egymás után. Ez főként azért hangzik jól, mert a pályák egy csomó szempontból összekapcsolódnak. Egy ízben például az lesz a célunk, hogy néhány helikoptert elraboljunk – pont annyit, amennyit egy korábbi küldetésben, a másik félt irányítva legyártottunk. Ugyanígy kihatással lesz a későbbi pályákra, hogy éppen mennyire kíméljük meg a tájat, milyen egységeket hagyunk életben, vagy milyen csapattal támadunk be egy bázist. Ugyan az ehhez hasonló mesterkedés nem abszolút új dolog (ha jól rémlik, már a Starcraft kiegészítőjében is volt ilyesmi), de a War on Terrorban minden eddiginél jobban rámentek ennek kidolgozására.

EGYSÉGESEDÉS

A három játszható oldal pontosan 60 egységet jelent, majdnem egyenlően elosztva (a kínaiaknál kisebb a választék, mint a másik két szövetségnél). Van köztük minden, amit hasonló játékokban láthattunk, a szuperfegyverek pedig egyenesen a Generalsra emlékeztettek. A terroristák vegyi fegyvereket tudnak bevetni, a kínaiak atomrakétával rendelkeznek, a WOFOR-os Patriot légvédelmi rendszer pedig egyetlen gombnyomásra a pálya légterének csaknem felét képes megtisztítani az ellenségtől... Lesznek hősök is, méghozzá két szintbe sorolva. A sztori szempontjából fontosak durva speciális képességekkel rendelkeznek, viszont ha elhullanak, kezdhetjük újra a pályát. Ezzel szemben a „mezei" hősök, akik sokszor csak fellelésük után csatlakoznak, valamivel gyengébbek, ám ha elhaláloznak, csak szépen hazaküldjük a testüket fellobogózott koporsóban (vagy otthagyjuk a bokor alatt, ha hazátlan terroristák vagyunk).

Az egységek fejlődnek is, és tápos egységeinket továbbvihetjük pályáról pályára (éljen!). Minden egyes küldetés előtt pontszámokból kell összeállítanunk a kezdő csapatunkat – szerencsére a fejlettebb mesterlövész ugyanúgy tizenöt pontba kerül, mint a zöldfülű verzió, így aztán érdemes okosan, és nem feltétlenül rambózva játszani. Bázist építeni nem lehet, viszont a pályák egyes pontjaira rendelhetünk helikopterrel utánpótlást. Pénzt helyszínenként eltérő módon kaphatunk: van, ahol a megölt egységek után jár jutalom, máshol folyamatosan termelődik a lóvé, megint máshol a részküldetések teljesítését díjazza a program.

A képek minden szónál ékesebben mesélnek a War on Terror grafikájáról, ezekhez hozzátenni én is csak annyit tudok, hogy A) az alkonyati pályák fantasztikusan néznek ki, illetve B) a valódi városok alapján készült helyszínek rendkívül hangulatosak. Az Eiffel-torony, a Brandenburgi kapu, az Alcatraz, vagy éppen a szívünknek legkedvesebb budapesti Erzsébet tér mind-mind csodálatosan néz ki. A neves épületeket ugyan nem lehet lerombolni, de a környező épületeken kegyetlenül kiélhetjük vandál hajlamainkat.

Várhatóan már következő számunkban tudjuk tesztelni a végleges játékot; akkor majd kiderül, mennyire változatosak a pályák (most csak néhány mutattak meg), mennyire élvezetes a multiplayer, és hogy milyen gép kell ehhez a látványhoz – az azonban biztos, hogy 2006-ban a Digital Reality rengeteg rajongót fog szerezni!

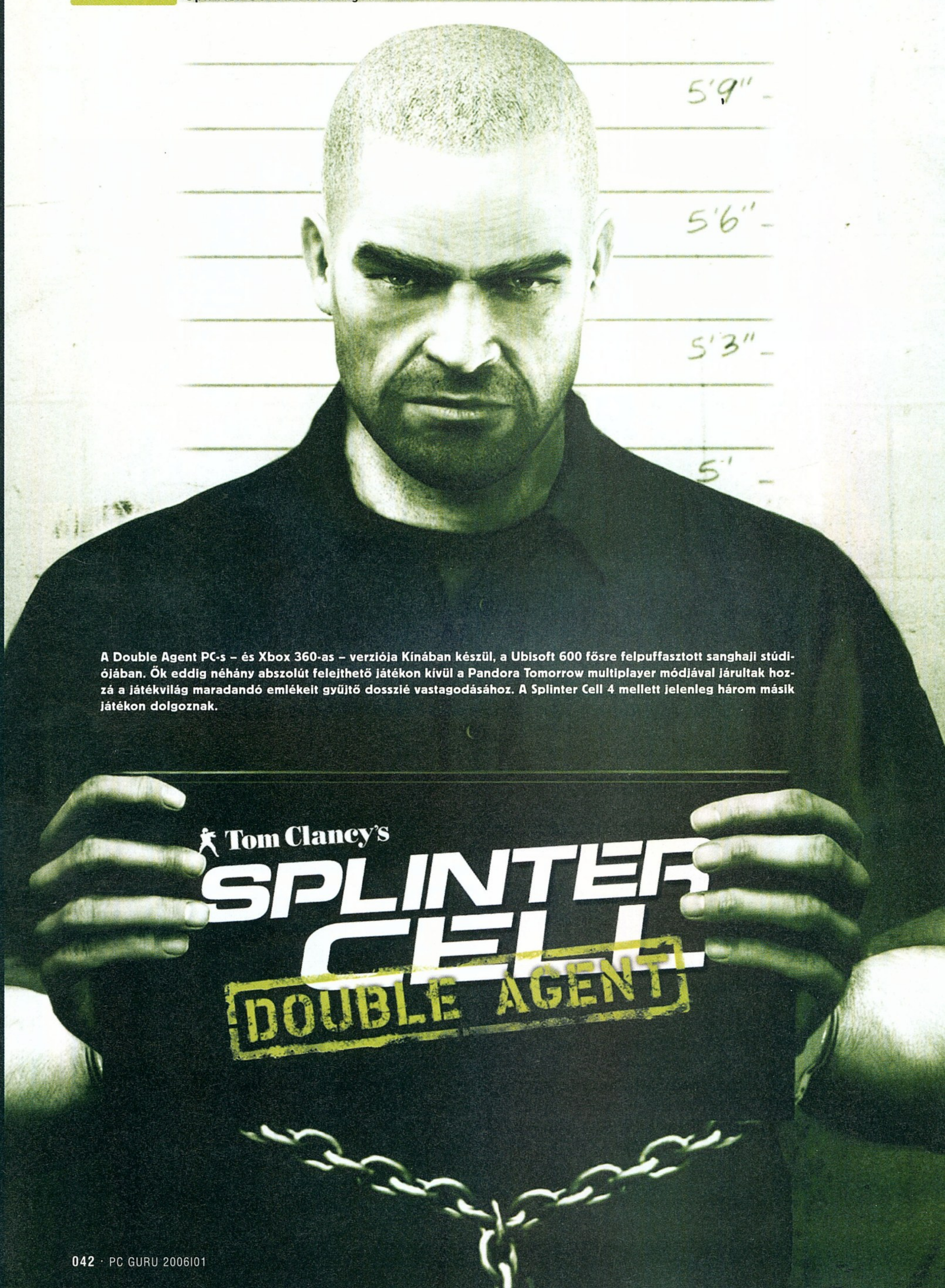
War on Terror

\+ Az összekapcsolódó küldetések és a remek grafika miatt nagy siker lehet

– Tényleg elkészül januárig...?

Összességében:
Klasszikus RTS bázisépítés nélkül, ám gyönyörű grafikával

Készültségi állapot: 90%



A Double Agent PC-s – és Xbox 360-as – verziója Kínában készül, a Ubisoft 600 fősre felpuffasztott sanghaji stúdiójában. Ők eddig néhány abszolút felejthető játékon kívül a Pandora Tomorrow multiplayer módjával járultak hozzá a játékvilág maradandó emlékeit gyűjtő dosszié vastagodásához. A Splinter Cell 4 mellett jelenleg három másik játékon dolgoznak.

Ha lelőjük a szerencsétlen foglyot, Samet örömmel befogadják a terroristák - ha nem, gyanakodni fognak rá

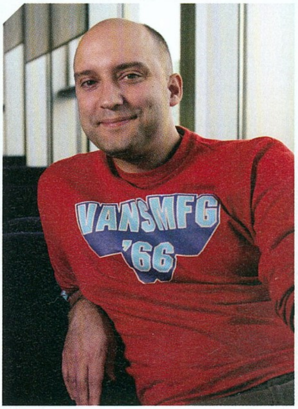
Sokaknak talán furcsának tűnhet, hogy előző számunk exkluzív bemutatója után ismét írunk a negyedik Splinter Cellről, de hát ennek megvan a maga nyomós oka. A Ubisoftnak ugyanis annyira megtetszett a cikkünk, hogy ennek apropójából meghívtak minket Párizsba, hogy ha szeretnénk, próbáljuk ki a játékot, és beszélgessünk a készítőkkel. Talán mondanom sem kell, ajánlatukat elfogadtuk, úgyhogy egy héttel később már a francia metróhálózattal, érdektelen rendőrökkel és a saját utcájuk nevét nem tudó lakosokkal küzdöttünk, keresve a Ubisoft meglehetősen elrejtett birodalmát...

MINDENKI FRANCIA

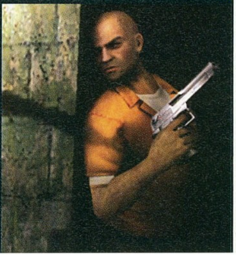
Nagy szerencsésen egy olyan napot sikerült kifognom, amikor rajtam kívül csak francia, belga és svájci újságírók voltak jelen, úgyhogy egy franciául tartott „Le Splinter Cell" prezentáció rémképe lebegett a szemeim előtt. Szerencsére a sors megkímélt ettől az élménytől, ugyanis az előadásokat a Ubisoft kanadai (illetve Sanghajban dolgozó, angol anyanyelvű) kiküldött producerei tartották, kitűnő angolsággal.

Amikor – a hely megtalálásáért folytatott elkeseredett küzdelem miatt kis késéssel – beléptem a kopasz Sam Fisher képekkel díszített terembe, kissé meglepődtem, mert az óriási HDTV-n látottak a rákötött Xbox 360 ellenére sem voltak túl meggyőzők. Az előző számunkban látott xboxos képeknél persze jobban néztek ki, ám nem hozták azt a szintet, amelyet vártam volna a Ubisofttól. Felesleges volt aggódnom, mert később alkalmam nyílt elbeszélgetni Julian Gerightyvel, a PC-s verzió producerével, aki elmondta, hogy szerinte kissé korai volt még bemutatni a Splinter 4-et. A durva grafikai effektek

„ SAM ÚJ KARAKTERMODELLJE 12 EZER POLIGONBÓL ÁLL; CSAK A FEJE RÉSZLETESEBB, MINT AMILYEN AZ EGÉSZ KARAKTER VOLT A HARMADIK RÉSZBEN "



Amíg Jamie, leköti az őrök figyelmét, mi kényelmesen a smasszer mögé férkőzhetünk



MINIINTERJÚ HUGUES MARTELLEL

Hugues Martel még kezdő a játékvilágban, olyannyira, hogy a Double Agent lesz az első játéka. Neve meglehetősen ismeretlen, pedig előző filmjét, a Triplets of Belville-t két Oscar-díjra is jelölték. Egyedi látásmódja, és a játékok abszolút nem ismerete új ötleteket, az eddigieknél sokkal filmszerűbb átvezető jeleneteket eredményez.

PCG: Szia. Tényleg ez az első játék, amin dolgozol?
HUGUES: Igen. Sőt még csak nem is játszottam, mielőtt belevágtam volna ebbe a projektbe. Ebből több gond is származott, hiszen egyrészt olyan dolgokat találtam ki, amelyeket a programozók lehetetlennek neveztek, másrészt pedig olyan jelenetekkel jöttem elő, amelyeket más játékokban már láthattak a játékosok.

PCG: Akartam is kérdezni: az ejtőernyős ugrás pont olyan, mint a...
HUGUES: ...mint a Metal Gear Solid 3, ugye? Na igen, ezt többen is felhozták a csapatból. Arról akartak meggyőzni, hogy vágjuk ki ezt a részt. Én azonban úgy gondolom, hogy hiába csinálták ezt már mások, ha mi legalább olyan jól el tudjuk adni, akkor nem lehet gondunk. És a mienk jobb lesz, hidd el! Ráadásul tényleg nem tudtam róla, hogy mások ezt már kitalálták...

PCG: [Hugues büszkén mutogatja a karaktermodelleket, mind a 176-ot] Jól láttam, az előbb egy félmeztelen, rövidnadrágos Sam Fishert láttam? Van ennek valami köze a korábban látott turista karaktermodellekhez?
HUGUES: Nem kellene mindent észrevenni! [nevet] Nem mondhatok semmit azon kívül, hogy hét Sam-modellünk is lesz, és az egyik ilyen laza, bulizós típus. Meg lesz egy vicces küldetésünk Mexikó egyik városában is. A többin gondolkozz nyugodtan, belőlem semmi mást nem fogsz kihúzni...

– mint a tűz, az élethű árnyékok, végleges animációval felruházott modellek – ugyan már szinte teljesen készen vannak, és a sanghaji irodában a játékon dolgozó mintegy 50 programozó éppen azon munkálkodik, hogy ezeket úgy illessze be az ezek nélkül már tökéletesen futó játékba, hogy ne „szakadjon szét" a hirtelen változások alatt az engine. Mint Julian elmondta, ha körülbelül három héttel később rendezik meg ezt a kis bemutatót, akkor már egy sokkal impresszívebb játékot hozhattak volna el (olyat, mint amit a képeken látsz), és ő ezt ki is fejtette a vezetőségnek. A marketinges fejesek viszont közölték vele, hogy ebben az esetben idén már nem jelenhetnének meg előzetesek a játéksajtóban – nem fogjátok kitalálni, de rövid vita után a marketingrészleg győzött...

Az általam látottak tehát egyelőre nem néztek úgy ki, mint amit a képeken látsz; ezeket a képeket egyelőre instabil, 2-3 fps-sel futó verziókból lopták; ám semmi okunk kételkedni benne, hogy a végleges változat is így fog kinézni, miközben jól fut majd. Mutattak rövidke videókat a már szép verziókból, és bár tényleg elviselhetetlenül szaggatott minden (egy ízben még azt is láthattam, hogy hogyan fagy le az Xbox 360...), a látvány tényleg ilyen szép volt. Hozzá kell tenni persze, hogy ezek ugye a konzolos verzióból származnak (a börtönösek az xboxosból, a többi, a szebbek az X360-asból), de mint azt a bemutatón többen is megerősítették, a PC-s változat közel ilyen jól fog kinézni; ennek pedig az az oka, hogy a DA az X360 három processzorából csak egyet használ ki.

A BEÉPÍTETT ÁRULÓ KETTŐSÜGYNÖK

Előző számunkban arról írtunk, hogy Sam bankot rabol, börtönbe kerül, megszökik és csatlakozik egy apró terroristacsapathoz. Azt is megemlítettük, hogy bármilyen furcsa, nekünk úgy tűnt, hogy ez nem egy megrendezett akció, hanem Sam tényleg bekattant. Nos, be kell vallanunk, hogy a Ubisoft alaposan átvert minket, ugyanis az egész bankrablós, börtönbekerülő balhé a CIA rendezésében született meg. Lássuk, mi is történik valójában...

Sam egyik nap éppen szokásos feladatával van elfoglalva: békésen lopakodik és nyakakat tör egy harmadik világbéli országban, a világ megmentése érdekében. Minden jól is megy, egészen

GRATH GOES TO PARIS

Bár ez a kis szövegbox csak azért született, hogy Gaben elsüthesse a balra látható „igen színvonalas" alkotást, elmondanám, hogy nem volt könnyű dolog fellelni a Ubisoft Montreuil-i bázisát. Két olyan ember sem tudta, hogy hol van az Armand Carrel utca, akik – mint később kiderült – ott laktak. Maga a rendezvény már nagyon hangulatos volt, egyrészt a hátsó, direkt besötétített bejáraton kellett behatolni, másrészt pedig a terembe csak egy Splinter Cell-szerű kódot beütve lehetett bejutni. Bent a hangulat nagyszerű, a kaja minősíthetetlen volt.

addig, amíg derék főnökünk, Lambert be nem szól fülhallgatónkba. Közli, hogy hatalmas gáz van, azonnal hagyjuk abba a küldetést, és térjünk vissza a bázisra. Mikor Sam visszaér, közlik vele, hogy a lánya meghalt, elütötte egy részeg egyetemista. Mivel Sam ezzel az egyetlen kapcsolatát veszítette el, amely az igazi, kinti világhoz kötötte, nem csoda, hogy tényleg befordul, és néhány hétig nem is dolgozik. Amikor azonban visszatér a Third Echelonhoz, Lambert nem engedi, hogy visszatérjen régi munkájához. Sam Fishert a kémek elitjének szintjére helyezik, NOC, azaz non-official cover lesz belőle, vagyis olyan kém, akinek új személyazonosságot kreálnak, és sokszor a bázissal való kapcsolattartás nélkül kell dolgoznia (a Beavatás című filmben Colin Farrellt képezték ki ilyen szerepre).

Sam tehát új emberré válik; új kiképzést kap, új személyazonosságot kreál neki a CIA, és hamarosan beindul az a teljes egészében megrendezett bankrablás-sorozat, melynek csúcspontján Samet „elkapják" és bekasztlizzák. Az sem véletlen, hogy pont Jamie cellájába kerül, elvégre vele kell összeismerkednie, hogy Jamie beszervezhesse őt a John Brown's Army nevű, kémiai fegyverekkel foglalkozó terrorcsoportba.

Azt hiszem most már teljesen biztos, hogy nem mi kapjuk meg a „hónap rabja" díjat...

„ MIVEL SAM TELJESEN MÁS EMBER LETT, MINDEN ANIMÁCIÓJÁT LECSERÉLTÉK, HOGY EZ MÁR A MOZGÁSÁBÓL IS AZONNAL LÁTSZÓDJON "

RÉGI JÁTÉKSZEREK NÉLKÜL

Az első pálya (hacsak nem számítjuk ide a félbemaradt indító missziót) tehát a börtönben játszódik, és rögtön megmutatja, miben is újít a negyedik Splinter Cell. A börtönlázadás – amit egyébként szintén a CIA robbant ki – során szabadulni vágyó Sam együtt fog haladni Jamie-vel, és a menekülés érdekében együtt is kell működniük. Valószínűleg sokan emlékeznek a Chaos Theory zseniális kooperatív játékmódjára; no most valami hasonlót élhetünk át, csak éppen egyedül játszva. Van, ahol Jamie segít fel minket egy magasabb helyre, és nekünk kell kinyitni számára egy ajtót, máskor meg pont fordítva: őt kell tartanunk addig, míg ki nem kapcsol egy falra rögzített kamerát. Amikor ezt először meghallottam, kicsit megijedtem a dologtól, hiszen egy ostoba kísérgetős küldetésnél nincs rosszabb dolog (na jó, csak egy: ha az egész még időre is megy...), de miután megmutatták a dolgot, elszállt minden félelmem. Jamie ugyanis nagyon okosan dolgozik, megpróbál minden esetben Samhez alkalmazkodni (mint kiderült, egy programozó és két teszter csak ezeken a társas játékelemeken dolgozik). Ha mi az árnyékban húzódunk meg, ő is azonnal búvóhelyet keres, ha elkezdünk lövöldözni, ő is beszáll – ráadásul egész eredményesen. Ha úgy manőverezünk, hogy mindenképpen vegyék észre az őrök, felemelt kézzel várja, hogy azok óvatosan megközelítsék, átkutassák és megbilincseljék – no meg azt, hogy mi eközben szabadítsuk ki. Mivel vannak olyan részek, ahol egyedül nem lehet átjutni, semmiképpen nem szabad hagyni, hogy Jamie-t ismét lefüleljék.

Az is újdonság, hogy nem támaszkodhatunk megszokott felszereléseinkre. A bevezető küldetésben még a megszokott három zöld lámpánk-

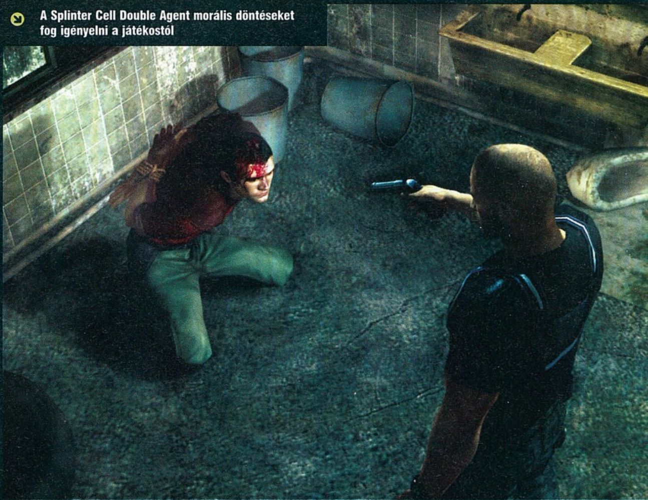
KINSHASA

Talán ez lesz az egyik legizgalmasabb helyszín a Double Agentben: eltér a megszokott formulától, és telis-tele van a sorozattól sosem látott elemekkel. A kongói fővárosban első hallásra egyszerű a dolgunk: el kell jutnunk a város túlsó felébe, ahol találkoznunk kell egy informátorral. Mindezt időre, mert a fickó lelépni készül. A városi környezet a Splinter Cellekben már önmagában sem megszokott dolog, de ezt a fejlesztők megcsavarták még egy dologgal: jó afrikai szokás szerint polgárháború dúl, és a lázadók pont akkor érik el a fővárost, amikor minket bevetnek. A verőfényes napsütésben az álcázás legfőbb módja az épületekben, a tetőkön való osonás, de túlzottan kivárnunk a ketyegő óra miatt nem szabad. Az sem jó ötlet, ha nekiállunk lelődözni az utunkban álló lázadókat, mert ekkor az elhunyt összes cimborája ránk fog vadászni. Ha ezek után belekötünk a katonákba is, megeshet, hogy a felek inkább minket kergetnek ahelyett, hogy egymásra lődöznének… Az átmenet persze fokozatos: ha titokban, alig néhány embert kapunk el, attól nyilván még nem szakad félbe a vidám tömegmészárlás. Ebben a küldetésben az NSA nem követel sokat, legfeljebb az ártatlan életek megmentését; igaz, mivel sietnünk kell, nem biztos, hogy belefér az ötéves kislány kimentése egy lángoló buszból, vagy az egyik házban tomboló kivégzőosztag semlegesítése…

kal, a sok játékóra alatt megszeretett SC-20K gépfegyverünkkel, és hőlátást biztosító szemüvegünkkel tudunk haladni, a börtönben viszont sokáig az egyetlen fegyverünk egy becsempészett kés lesz. Később szerzünk egy pisztolyt is, de high-tech felszerelésünket csak nagyon sokára kapjuk vissza.

A negyedik rész legfontosabb újításával is a börtönből kerülünk szembe, mégpedig pont a szabadulásunk előtt, amikor Jamie elkap egy CIA-ügynököt, és megkérdezi, hogyan ölje meg. A fülünkbe rejtett hangszóróból Lambert hangja csattan

A Splinter Cell Double Agent morális döntéseket fog igényelni a játékostól



fel: „Sam, nem ölheted meg!", Jamie pedig egyre türelmetlenebbül kérdezi, mi legyen, ki ölje meg a kormányügynököt. Itt a nagy kérdés: megpróbáljuk megmenteni a kollégánkat, vagy az álcánk érdekében állatias módon kivégezzük a túszt...

DÖNTÉSEK

Mint beépített ügynöknek, a feladatunk az lesz, hogy eljussunk a terrorszervezet mélyére; összebarátkozzunk annak vezetőjével Emile-lel, kiderítsük, kitől kapja a parancsait, és pontosan mire is készül. Minden megbízás után visszakerülünk a terroristák bázisára, ahol bizonyos határok között szabadon mászkálhatunk, beszélgethetünk. Minél inkább befogadnak minket a terroristák, annál inkább növekszik ez a terület – ha viszont gyanakodnak ránk, megeshet, hogy korábban elérhető helyeket is letiltanak előlünk. Megpróbálhatunk a megszokott taktikánkkal belopakodni az elzárt helyekre, de a második lebukás után nehéz lesz kimagyarázni magunkat...

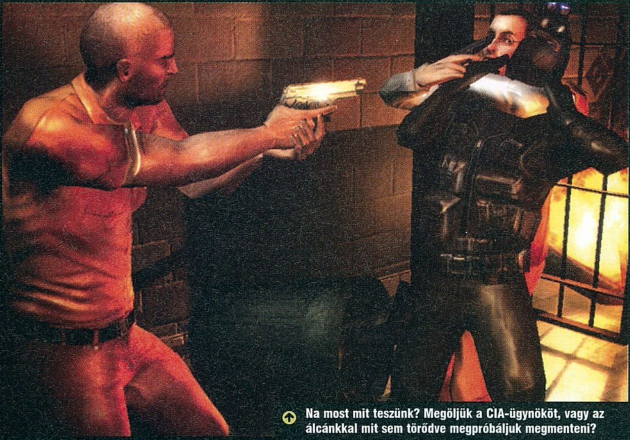
A bizalom kérdése tehát központi fontosságú, nekünk kell dönteni, hogy egy adott megbízásnál milyen érdekeket tartunk szem – és Sam – előtt. A kilenc-tíz küldetés során ugyanis mind a terroristáktól, mind Lamberttől kapunk végrehajtandó feladatokat, és rajtunk áll, hogy ezek közül melyeket teljesítjük. Sokszor ezek nem ütköznek – például, ha a terroroknak megszerzett memóriakártya adatait elküldjük a Third Echelonnak – máskor viszont nincs mese, választanunk kell. Megölünk valakit, vagy megkíméljük az életét; megsemmisítünk egy csomó kemikáliát, avagy sem; aláaknázunk egy autót, vagy nem... A választások között lesznek kihangsúlyozottak, melyek közül az általam látott legbrutálisabb rögtön a börtönből való szökésünk után esett meg. A fegyházból ugyanis a tetőn keresztül, egy helikoptert elcsaklizva pattanunk meg, és miután megérkezünk a John Brown's Army bázisára, bevezetésként Emile a kezünkbe nyom egy töltött pisztolyt, rámutat a megkötözött, összevert pilótára, és várja, hogy meghúzzuk-e a ravaszt. Csak egy lövés, és a terroristák örömmel fogadnak be minket; ám a lövést meglehetősen nehéz végrehajtani, annyira durván néz ki a vergődő, életéért könyörgő szerencsétlen. Akkor sincs persze gáz, ha nem lőjük le, a játék megy tovább, csak némi gyanak-

IZLAND

Mivel az izlandi küldetésre Sam egyedül megy, semmi akadálya nincs, hogy high-tech cuccainkat is használjuk. A feladatunk egy jégbefagyott tankerhajó felderítése lesz (hogy pontosan mit, vagy kit is keresünk, egyelőre nem árulták el), de az odáig való eljutásunk meglehetősen cifra lesz. Minden egy repülőgépen kezdődik, amelyből hősünk HALO módszerrel (magasról kiugrani, majd alacsonyan nyitni az ernyőt) ugrik ki. Igaz, itt kedvünkre pöröghetünk és piruettezhetünk, bár a látványon kívül ennek semmilyen jelentősége nem lesz. Lent csak össze kell szednünk a gépből előre kidobált felszerelést, és mehetünk is a közeli, jól őrzött bázisba. Miután megszereztük a tanker tervrajzait, már csak egy léket kell keresni, és következhet az úszás, amelynek – hiába a millió dolláros búvárhacuka – nem szabad sokáig tartania, hacsak nem akarjuk, hogy Sam ujjai elfagyjanak. Amikor felbukkanunk az óriási hajó mellett, fel kell kapaszkodnunk rá, és eztán a sorozat korábbi részeiből ismert lopakodós, hőlátós játékmenetre lehet számítani. Természetesen onnantól kezdve, hogy kiugrunk a gépből, minden töltögetés nélkül zajlik – ráadásul a hajó egymaga nagyobb, mint bármelyik szint a Chaos Theory-ban...

SANGHAI

Ezen a korai pályán Sam feladata eleinte nem tűnik túl bonyolultnak: a terroristák egy hotelben találkoznak ismeretlen megbízójukkal, és nekünk, mint az egyik új fiúnak, csak a helyszín biztosításában jut szerep. Békésen járőrözünk a tetőn, nézzük a tűzijátékot (éppen a kínai újév ünneplése zajlik), az alant haladó autókat és hajókat, no meg a folyó másik oldalán a Ubisoft sanghaji irodaépületét (naná, hogy beletették!), egészen addig, míg Lambert dörmögése meg nem szakítja az idillt. Derék főnökünknek természetesen extra kívánalmai vannak. Először csak azt akarja, hogy ereszkedjünk le a százméteresnél is magasabb hotel oldalán az ablakmosók kis állványával, és hallgassuk ki, miről beszélnek bent a bűnözők. Ha ezt sikeresen végrehajtjuk, új ötlete támad: a beszélgetésben említett, a tetőszinten levő széfben tárolt kémiai anyagból kellene mintát szereznünk. Ha tehát neki szeretnénk engedelmeskedni, újra fel kell kapaszkodnunk, fent utat találnunk az épületbe, eljutnunk a széfig, kinyitnunk, majd kislisszolnunk. Mindezt persze észrevétlenül, mert elég nehéz lenne lebukáskor megmagyarázni a helyzetet új haverjainknak. Márpedig erre sor kerülhet, hiszen őrként néha ellenőriznek minket, az meg elég ciki, amikor ez úgy történik, hogy mi éppen széfet törünk, a CB-rádió másik oldalán meg a szomszéd szobából épp közlik, hogy jönnek fel a tetőre hozzánk...



Na most mit teszünk? Megöljük a CIA-ügynököt, vagy az álcánkkal mit sem törődve megpróbáljuk megmenteni?

vással közelednek majd felénk a rosszfiúk. Jamie-hez hasonló segítőkkel durván a pályák felén találkozhatunk, ők a legváratlanabb helyzetekben tudnak nekünk segíteni. Egy alkalommal például egy női splinter cell ügynök vigyáz a hátsónkra – cserébe pedig nekünk is meg kell óvni az ő csinos popsiját. Némelyik segítővel kapcsolatban szintén döntéseket kell hoznunk; például áldozunk-e időt arra, hogy a felhőkarcoló szélén lógó társunkat megmentsük, vagy inkább dolgozunk tovább a Third Echelontól kapott feladataink megoldásán... Néha következmények nélkül megússzuk, ha elhanyagoljuk társainkat, máskor emiatt keveredhetünk nagy csávába, egy esetben – azt persze nem mondták meg, hogy kinél – az is megtörténik, hogy annyira megsértődik ránk, hogy akkor támad hátba, amikor már azt hisszük, hogy rég nem is él...

MINIINTERJÚ CHRIS SMITH-SZEL

A Double Agent producere már az első résztől a sorozattal foglalkozik, és mint elmondta, ő is azok között volt, akik meg akarták újítani Sam Fishert.

PCG: Mint mondtad, a játék a döntésekről szól. Van olyan döntés, amely egyértelműen rossz?
CHRIS: Egyértelműen gonosz döntés van. Olyan is, amelyik súlyosan rontja a helyzetünket az egyik félnél. De olyan, amelyik után azonnal Game Over felirat fogad, nem lesz. Szerintem ez abszolút hibás lépés lenne, feldühítené a játékosokat; engem is feldühítene, és ha ilyesmit találnék egy máskülönben remek programban, lehet, hogy a falhoz is vágnám a lemezt.

PCG: A történet lezárására, a játék végére milyen kihatással lesznek a meghozott döntések?
CHRIS:Hát ezt nyilván nem fogom most elárulni neked. [nevet] Annyit mindenesetre mondhatok, hogy noha két teljesen eltérő befejezéssel találkozhatunk, a világ megmenekül, ha végigjátszottuk a Double Agentet, a terroristák nem győzhetnek.

PCG: Lesznek olyan pályák, amelyeket csak akkor látogathatunk meg, ha nagyon elhúztunk az egyik oldal felé?
CHRIS:Erre nem akarok válaszolni, valami meglepetést kell hagyni a megjelenésre is. Bár ahogy mosolyogsz, gondolom, már van egy elméleted – és hozzáteszem, jó eséllyel igaz.

PCG: Gondolkodtatok már a Splinter Cell ötödik részén?
CHRIS: Ember, márciusig arra sincs időm, hogy a gyermekemre gondoljak! Ha mondjuk Ausztrália elsüllyedne, valószínűleg csak abból venném észre egy idő után, hogy onnan nem jönnek újságírók... Nappal a vezetőséggel tárgyalok, no meg újságírókkal beszélgetek, éjjel a Kanadában és Kínában levő csapat tagjai között közvetítek Franciaországból, ami kis szabadidőm marad, azt meg a három hely között repkedve töltöm. De hogy rendesen válaszoljak a kérdésedre: nem, egyelőre még nincsenek terveink.

JUTALOMJÁTÉK

Hogy a játékost ösztönözzék az oldalak közti választásra, mindkét oldal jutalmazhat minket, ha feléjük húzunk. Ha lelőttük az iménti fickót, a következő küldetésben a terroristák barátságos hátba veregetés mellett néhány füstgránátot csúsztatnak a hátizsákunkba – és mivel ez Call of Duty 2 szintű hatékonysággal működik, alaposan megkönnyítheti a dolgunkat. Később is kaphatunk tőlük különféle felszerelési tárgyakat, persze főként fegyvereket, vagy éppen kiegészítőket fegyvereinkre. Adott esetben Lambert sem szűkmarkú, rajta múlik ugyanis, hogy a messzi tájakon végzett feladatainkhoz (itt nem tud minket ellenőrizni a terrorista brigád, így használhatjuk a megszokott cuccainkat) milyen segítséget kapunk. Ha általában az ő kedvére tettünk, megeshet, hogy kapunk egy zártörőt, vagy éppen felturbózza éjjellátónkat. Utóbbiról egyébként Julian nem akart nyilatkozni, de amikor látta, hogy ezen információ nélkül nem fogok lekopni róla, elárulta a titkot: a 2.0-s éjjellátóval már nem zöldes vagy szürkés minden, hanem szép színes; alig valamivel fakóbb a kép, mint a valóság. A hirtelen fejmozdulatoknál azonban a kép szétesik, és egy igen király effekt kíséretében áll össze ismét, ha már nem mozgatjuk annyira fejünket.

A börtönös pálya legkirályabb jelenete, amikor feljutunk arra a helikopterre

VÁLTOZÁSOK

A bemutató abszolút meggyőzött, hogy a Double Agent nagyszerű lesz; és arról is, hogy jó ötlet volt váltani. Negyedszerre eladni ugyanazt – kisebb fejlesztésekkel – már nem lett volna tisztességes, ehelyett egy teljesen új játékot kapunk. Változatos lesz (a máshol említett pályák mellett New Yorkba és egy orosz városba is ellátogatunk majd), a döntésekkel saját magunk számára alakíthatjuk játékstílusunkat (ha durva fegyvert akarsz, legyél kegyetlen; ha high-tech cuccokra vágysz, hallgass Lambertre!) és a sztori is sokkal kidolgozottabb lesz, mint eddig bármikor. Óriási ötlet, hogy a végső feladatunk tulajdonképpen nem a terepen végrehajtható, hanem a bázis felderítése lesz. A grafika nagyszerű lesz, már csak a multiplayerről nem tudunk semmit sem, legfeljebb annyit, hogy PC-n különösen odafigyelnek erre, és az xboxos verzióból kiindulva akár hatan is lehet majd együtt, vagy éppen egymás ellen küzdeni. Várni sem kell sokáig: a 2006. márciusi megjelenés kőbevésett tény, úgyhogy alig három hónap múlva magunk is átélhetjük, hogy milyen élete van a legkeményebb kémeknek...

SPLINTER CELL: Double Agent

\+ Mit is mondhatnánk? Gyönyörű, változatos, újításokkal teli, akarjuk.

– A multiról nem tudunk semmit...

Összességében:
Sam Fisher megújult, és most már biztosan állíthatjuk, hogy mindennel elégedettek vagyunk.

Készültségi állapot: 80%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Far Cry 2 490,-
GTA 3 2 990,-
GTA Vice City 2 990,-
Mafia 2 990,-
Heroes of M&M 4 Pakk 3 990,-
Prince of Persia W.W. 2 490,-
Thief 3 2 990,-
Tomb Raider Angel of D. 2 990,-
Hitman Contracts 2 990,-
Panzers Phase 2 4 990,-
Colin McRae Rally 2005 2 990,-
Commandos 3 2 990,-
Star Wars KOTOR 3 990,-
Call of Duty GOTY 3 990,-
Everquest 2 2 490,-
Sacred Gold 5 990,-
Gothic 2 Gold 5 990,-
Spellforce Gold 5 990,-
Pirates 2 990,-
Panzers Phase 1 2 990,-

7 Sins HUN 5 990
Act of War 3 990
Afrika Korps vs D. HUN ...1 990
Against Rome.... 990
Age of Empires 3 ....11 990
Age of Mythology Gold ...9 990
American Conquest....1 290
American C. Fight Back ..1 290
Amiga Classics 1 ....1 990
Amiga Classics 2 ....1 990
Anno Domini 1193 990
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Armies of Exigo HUN....3 990
Army Racer HUN....1 990
Arx Fatalis 990
Asterix & Obelix XXL 2....7 990
Atlantis Evolution HUN ...6 990
Augustus HUN 1 990
Axis and Allies 3 990
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bad Boys 2 ....1 990
Bandits HUN.... 690
Bard's Tale....7 990
Battlefield 1942 ....3 990
BF 1942 csomag 11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Battlefield 2 ....11 990
Battlef.2. Special Forces .7 490
Bázis a mélyben HUN....990
Bet on Soldier* 7 990
Beyond Divinity....3 990
Beyond Good & Evil 1 990
Bionicle....3 990
Black & White 2....11 990
B & W 2 Collector's Ed. .14 990
Blitzkrieg....1 290
Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990
Blitzkrieg: Green Devils ..2 990
Blitzkrieg: Kursk 3 990
Blitzkrieg Anthology....4 990
Alap+Burning Hor.+Rolling T.
Blitzkrieg 2....9 990
Blood Omen 2 990

Boiling Point HUN....9 990
Breed....1 290
Brothers in Arms....Akció
Brothers in Arms 2 ....9 990
C64 Classics....1 990
C&C Generals Deluxe......3 990
Call of Duty "év játéka" ...3 990
Call of Duty 2 (nov) ....ÚJ
Capitalism 2 HUN....990
Car Industries HUN* 5 990
Chaos League 3 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chessmaster 10th Ed 5 990
Chicken Little*....9 990
Children of the Nile....3 990
Chrome SpecForce....7 990
Chronicles of Narnia* 11 990
Chronicles of Riddick......3 990
Civilization 4....9 990
Claw 990
Close Combat: First to F. 1 990
Cold Fear 7 990
Cold War 9 990
Colin McRae Rally 2005...2 990
Combat Flight Simulator .1 990
Combat Flight Sim. 2. ......3 990
Combat Mission B.Overl..1 990
Commandos 1 990
Commandos kieg....1 990
Commandos 2....1 990
Commandos 3....2 990
Conflict Desert Storm......1 990
Conflict Desert Storm 2......990
Conflict Vietnam* ....Akció
Conflict Global Storm......9 990
Cossacks*....1 990
Cossacks Back To War ...1 290
Cossacks 2....7 990
Counter-Strike Anthol. 3 990
CS+Condition Zero+bot
Counter-Strike Source.....7 490
CS:S.+Day of Defeat S.+DM
Creature C. Clan Wars.....5 990
Crime Life 7 990

Crusader Kings....1 990
Csatamágusok HUN 1 990
Csendes-óceán h. HUN. ..1 990
CSI 1+2....3 990
CSI 1+2+Miami* ....Akció
D-Day HUN....1 990
Deadly Dozen 2 990
Delta Force Xtreme....6 990
Demon Stone....3 990
Deus Ex....1 990
Devastation 990
Diablo....990
Diablo 2 + Lord of Destr ..3 990
Dicsőség szárnyain HUN 1 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disciples Gold....1 990
Disney: Atlantis....1 990
Aladdin:Nasira's Rev. 1 290
Bug's Life....1 290
Dinosaur 1 990
Donald Duck....1 990
Emperor's New Groove .1 990
Hihetetlen Család....6 990
Hihetetlen Cs. ROTU* 7 990
Lilo és Stitch 1 990
Lion King Op. Pridel. 2 990
Mackótestvér....2 990
Malacka, a hős 1 990
Monsters Inc....1 990
Pán Péter Kalandok 1 990
Tarzan 1 290
Winnie The Pooh Tigger1 990
Divine Divinity 1 290
Domination....7 990
Dragonshard 7 990
Drakula HUN....990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 990
Driver 3 ....3 990
Dungeon Lords 7 990
Dungeon Siege....2 490
Dungeon Siege 2....9 990
Earth 2160....7 990
Echelon Wind Warriors ...3 990

Egypt 3 HUN 3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN....1 990
Empire E. Art of C. HUN .1 990
Empire Earth 2 HUN....9 990
Enigma Rising Tide HUN.1 990
Enter The Matrix....3 990
Etherlords HUN 990
Euro Rally Champion 1 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ......1 990
Everquest 2 /online....2 490
Everquest 2 Desert /onl. ..6 990
Evil Dead Regeneration...9 990
Evil Genius 3 990
Fable 11 990
Fahrenheit: Indigo Pr.......7 990
Fall HUN* 9 990
Fantastic Four 9 990
Far Cry 2 490
F.E.A.R. 9 990
FIFA 2004....3 990
FIFA 2005....7 490
FIFA 06 HUN 12 990
FIFA Manager 06 ....11 990
Fifth Disciple 1 990
Fire Captain HUN 3 990
Fire Chief HUN 990
Flanker 2.0 ....1 290
Flatout....1 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2002 ......3 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
FS 2004 Kieg.: Airbus......5 990
FS Austria Prof. '04.......7 990
FS A-10 Warthog....5 990
FS Balearic I & Gibraltar..5 990
FS Budapest....4 990
Football Manager 2006 9 990
Ford Racing 3....1 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer....2 490
Fritz 8 Sakkszim. HUN 9 990
Full Spectrum Warrior.....3 990

Gangsters 2....990
Gooka....1 990
Gorky Zero HUN....1 990
Gorky Zero Aurora HUN ..1 990
Gothic 2 ....3 990
Gothic 2 Night of Raven ..3 990
Gothic 2 Gold 5 990
Grand Theft Auto 990
Grand Theft Auto 2 990
Grand Theft Auto 3 ....2 990
GTA Vice City 2 990
GTA San Andreas L.Ed. 11 990
Great Escape....990
Grom 1 290
Ground Control 2 HUN 1 990
GT Legends HUN*....9 990
GTR (FIA GT R.) HUN.......7 990
Guild Wars /online 7 990
Guild W. Spec. Ed. /online JÖN
Gun*....JÖN
Gunship 1 990
Gyűrűk U: Király visszat .3 990
Gy.U.: Harc Középföld.....7 490
Haegemonia HUN....1 990
Haegemonia Solon HUN..1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 2 Game o.t.Y....11 990
Alap+CS Source+HL Source
Halo 5 990
Harci Szekerek HUN 1 990
Hard Truck HUN 990
Harry Potter Kviddics 3 990
HP 1 Bölcsek köve....3 990
HP 2 Titkok kamrája....3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP 4 Tűz serlege 11 990
Hearts of Iron 2 ....9 990
Heaven and Hell....1 290
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of M & M 2....990
Heroes of M & M 3....1 990
Heroes 3 Essential HUN ..1 990
Heroes of M. & M. 4 HUN.1 990
Heroes 4 Complete HUN .3 990

Heroes of the Pacific 9 990
Hidden & Dangerous 2 ....1 990
H & D 2 Sabre Squadron .1 990
Hitman....1 990
Hitman Contracts....2 990
Homeworld 2 HUN 1 990
House of the Dead 2 990
House of the Dead 3 ....1 990
Hoyle Card Games....990
Hoyle Casino Games....990
I of the Dragon HUN....1 990
IGI 1 (Project IGI)....1 990
IGI 2 ....2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
Imperial Glory....9 990
Imperialism 2....1 990
Imperium Galactica 2 HUN.990
Impossible Creatures 2 490
Indycar Series 2 490
Inkvizíció HUN....990
Industry Giant 2 HUN....990
Italian Job 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 3 990
Jimmy White Cueball W. 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen 2 990
Kelták királya HUN....1 990
Ki vagy rúgva 1 990
King of the Road 990
King Kong* 9 990
Klánok HUN 990
Knightshift HUN 1 990
Knights and Merch. HUN....990
Knights & Merch. 2 HUN .1 990
Kohan 2 Kings of War 990
Korea Forg. Conflict HUN1 990
Larry Magna Cum Laude.3 990
LEGO játékok /db....1 990
Alpha Team,Bionicle, Chess, Creator, Creat. Kn., Drome R., Football M., Friends, Galidor, Island 1,2,Xtreme, Land,Loco, Racers 1,2, Rock R., Stunt R.

CD GALAXIS

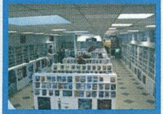
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

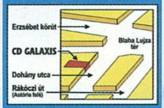
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Légimentők HUN	990
Légió HUN	990
Lionheart	1 990
Locomotion (C. Sawyer)	2 990
Lords of the Realm 3	3 990
Madagascar	9 990
Mafia	2 990
Mahjongg Master 5	1 490
Mahjonngg Variety 2	1 490
Majestic Chess	3 990
Mars: Letelepedés... HUN	690
Mashed	1 990
Matrix: Path of Neo	9 990
Medal of Honor	3 990
Medal of Honor pakk	11 990
MoH Pacific Assault	7 490
Medieval Conquest	990
Medieval Lords HUN	5 990
Megarace 3	990
Men of Valor	3 990
Mesterlövész HUN	1 990
Metal Gear Solid 2	2 990
Midtown Madness 2	2 490
Might and Magic 7	990
Might and Magic 9	1 990
Monopoly Tycoon	1 990
Mortal Kombat 4	990
Morrowind csomag	2 990
Mortyr 2 HUN	5 990
Moto GP 3	9 990
Motocross Madness 2	1 990
Movies	ÚJ
Myst 4 Revelation HUN	1 990
Myst 5 End of Ages	7 990
Myst URU Ages beyond	1 990
Nagy Sándor, a hódító	2 490
Nagymester HUN	990
NBA 2004	3 990
NBA 06	11 990
Need for Speed Porsche	3 990
NFS Hot Pursuit 2	3 990
NFS Underground	3 990
NFS Underground 2	7 490
NFS Most Wanted	11 990
Neverwinter Nights	2 990
Neverw. Nights Deluxe	5 990
Nexus HUN	3 990
NHL 2004	3 990
NHL 06	11 990
No Man's Land	1 290
Oil Tycoon 2 HUN	5 990
Op.Flashpoint pack	2 990
Outcast	1 990
Pacific Fighters HUN	1 990
Painkiller	2 490
Painkiller:Battle out of H	3 990
Painkiller csomag	4 990
Pandora's Box	1 990
Panzer Elite Special Ed.	990
Panzer General 3D S.E	1 990
Panzers HUN	2 990
Panzers 2 HUN	Akció
Paradise Cracked HUN	690
Patrician 3	1 990
Pharaoh + Cleopatra	2 990
Pirates! (Sid Meier)	2 990
Pirates of the Caribbean	2 490
Platoon HUN	1 990
Pokoli Szomszédok HUN	2 990
Pokoli Szomsz.1+2 HUN	5 990
Pop Life HUN	4 990
Port Royale 2 HUN	3 990
Postal 2 HUN	1 990
Prince of Persia Sands*	2 490
Prince of P. Warrior W.	2 490
Prince of Persia 3 (dec)*	JÖN
Pro Evo. Soccer 3	2 990
Pro Evo. Soccer 5	9 990
Project Nomads	1 290
Punisher (Megtorló)	7 990
Pure Pinball HUN	990
Quake 4	ÚJ
Rage of Mages 2	990
Rally Trophy HUN	990
Raven Shield Gold	2 490
Rayman Gold	1 990
Rayman M	1 290
Rayman 3	2 490
Rebels HUN	990
Return to Castle Wolf. E.	3 990
Richard Burns Rally	3 990
Rise of Nations	6 990
Rise of N.:Throne & P	6 990
Road to Fame HUN	1 990
Robin Hood Def. HUN	1 990
Robots	4 990
Rollercoaster T. 2 Dlx	4 990
Rollercoaster Tycoon 3	5 990
Rollerc. T. 3 Soaked	5 990
Rollerc. T. 3 + Soaked	6 990
Rollerc. T. 3 Wild*	5 990
Rome: Total War*	6 990
Rome TW: Barbarian Inv	7 490
Roncsderby HUN	1 990
RPM Tuning HUN	1 990
Runaway HUN	1 990
Rune	990
Russian Pinball HUN	990
Sabotain HUN	1 990
Sacred (Plus bővítéssel)	3 990
Sacred Underworld	3 990
Sacred Gold	5 990
Sakk Mester (Inf. új) HUN	1 990
Sárkány Trónja HUN	1 990
Scar	7 990
Scrapland HUN	5 990
Secret of Nautilus	990
Serious Sam 2	9 990
Settlers 5 HUN	JÖN
Settlers 5	9 990
Settlers 5 Kiegészítő	4 990
Severance	990
Shade: Wrath of Angels	1 990
Shadow Ops: Red Merc.	1 990
Shattered Union	11 990
Sherlock Holmes ezüst.	3 990
Silent Hill 3	2 990
Silent Hunter 2	1 990
Silent Hunter 3	9 990
Silent Storm	1 990
Simpsons Hit & Run	2 990
Sim City 4	3 990
Sims + Livin' It Up	7 490
Sims House Party	4 990
Sims Hot Date	4 990
Sims On Holiday	4 990
Sims Unleashed	4 990
Sims Superstar	4 990
Sims Abrakadabra	4 990
Sims 2 + Karácsony HU.	12 990
Sims 2 Karácsonyi Party	3 990
Sims 2: Egyetem HUN	7 490
Sims 2: Éjszakák HUN	7 490
Sinbad	2 990
Singles HUN	4 990
Singles 2 HUN	7 990
Ski Park Manager	990
Soliders of Anarchy HUN	1 990
Soldiers of Fortune 2 G..	3 990
Soldiers: Heroes of WW..	2 490
Sonic 3D	990
Sonic Adventure DX	1 990
Sonic Heroes	3 990
Sonic R	990
Soul Reaver 2	990
Space Colony	690
Space Hack HUN	1 990
Spellforce	2 990
Spellforce + Breath of W	5 990
SC Pandora Tomorrow H	3 990
SC Chaos Theory dvd	6 990
Star Trek Armada	990
Star Wars Battlefront	6 990
Battlefront 2	ÚJ
Force Commander	3 990
Galaxies Pakk /online	7 990
Jedi Knight Gold	3 990
JK2 Jedi Outcast	3 990
JK3 Jedi Academy	3 990
Knights of the Old Rep..	3 990
Knights of the Old R. 2	9 990
Lego Star Wars	Akció
Phantom Menace	3 990
Racer	3 990
Republic Commando	6 990
Rogue Squadron	3 990
X-Wing Alliance	3 990
X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 990
Starship Troopers*	JÖN
Starsky and Hutch	1 990
Streets Racer Polski Fiat	1 990
Streets R. 2: Fast Driver	1 990
Strike Fighters	1 990
Stronghold 2	7 990
SWAT 3 Elite Edition	1 990
SWAT 4	9 990
S.W.I.N.E. HUN	990
Syberia HUN	990
Tactical Ops	3 990
Temple of Elemental Evil	3 990
Thief 3	2 990
Thing	2 990
Throne of Darkness	990
TOCA Race Driver 2	2 490
Tom and Jerry Fists of F.	1 990
Tomb Raider 3	1 990
Tomb Raider 4	1 990
Tomb Raider Chronicles	1 990
Tomb R. Angel of Darkn..	2 990
Tony Hawk's Undergr 2	6 990
Top Spin	2 990
Total Club Man. 2004	3 990
Total Overdose	9 990
Trackmania HUN	3 990
Trackmania Sunrise HUN	7 990
Train Simulator*	3 990
Transport Giant HUN	3 990
UFO Aftermath HUN	1 990
UFO Aftershock	7 990
Ultimate Spiderman	12 990
Unreal 2	1 990
Unreal Tourn. 2003	1 990
Unreal Tourn. 2004	3 990
V-Rally 3	1 990
Vampire: Bloodlines	3 990
Válaszcsapás HUN	1 990
Vészhelyzet 2 HUN	1 990
Victoria	1 990
Vietcong	2 490
Vietcong 2	9 990
Virtua Cop 2	990
Virtua Fighter 2	990
Wanted Guns HUN	1 990
War of the Ring	2 990
Warcraft 2 Gold	1 990
Warcraft 3	2 990
Warcraft 3 FrozenThrone	2 990
Warhammer Dawn of War	7 990
Warh. Winter Assault	9 990
Warlords 4 HUN	1 990
Wildlife Park	1 990
World of Warcraft /onl.	11 990
WOW 60 nap Gamecard	6 990
Worldwide Soccer	990
Worms 2	990
Worms 3D	1 990
Worms Forts Under Siege	3 990
X-Men Legends 2	12 990
Xpand Rally HUN	2 990
XIII - HUN	1 990
Zeus+Poseidon	1 990
Zoo Empire HUN	5 990
Zoo Tycoon	3 990
Zoo Tycoon 2*	7 990
Zoo Tycoon 2 kieg*	JÖN

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Prince of Persia
The Two Thrones

fejlesztő > ubisoft montreal és ubisoft casablanca **kiadó** > ubisoft **web** > www.princeofpersiagame.com **írta** · Grath

Az utóbbi évek egyik legsikeresebb fejlesztőcsapata a Ubisoft hatalmas kanadai stúdiója. Tőlük érkezett többek között az összes új Prince of Persia, és a Splinter Cellek. A Persia 3-at a marokkó Ubi-iroda designereivel szövetkezve készítették. Jelenleg több titkos fejlesztés mellett a Splinter Cell 4 konzolos változatain, valamint egy Project Assasin kódnevű, középkorban játszódó programon dolgoznak.

A Two Thrones kezdete várhatóan pont azokat fogja leginkább összezavarni, akik végigjátszották az előző részt. Annak végén ugyanis hercegünk megölte az idő úrnőjét, ezzel eltüntette a világból az Idő Homokját, és így megmenekült az őt üldöző Dahaka nevű szörnyetegtől. Kevesen tudták, hogy van a játéknak egy rejtett, sokkal vidámabb befejezése is, és a harmadik menetnek ezt alapul véve vágunk neki. Így aztán aki csodálkozik, hogy Kaileena miért van életben, essen neki még egyszer a Warrior Withinnek, gyűjtse össze az összes életerő-növelőt (útmutató az előző számunk Mentőöv rovatában!), és nézze meg, mit is jelent a happy end Perzsiában...

UNHAPPY BEGINNING

Minden szép és jó: a herceg és szerelme jószerivel az egész úton enyelegve utaznak vissza az ifjonc otthonába, Babilonba. A tervek szerint a herceg feltelepszik a trónra, előállítanak néhány tucat utódot, és dinasztiát alapítva kerülnek be a történelemkönyvek lapjaira. Az istenek – és a designerek – szeszélye azonban másként dönt: épp a megérkezés előtt zavarnak bele az idillbe. Már akkor gyanút foghatunk, amikor Babilon felől fekete füstöt látunk terjedni, amikor pedig már ezernyi íjász és egy katapultos osztag tüntet ki minket a figyelmével, az első részre emlékeztetően mamlasz hercegnek is leesik, hogy valami nagyon nincs rendben. A hajó kettétörik, Kaileena messzire sodródik tőlünk, és mi csak akkor térünk magunkhoz a fövenyen, mikor őt két marcona alak elhurcolja. Isten veletek trón, utódok, dinasztia – a hercegre ismét egy borzalmas nap köszöntött...

Végre miénk a nyolcvanas évek klasszikus sci-fi filmje! (gyk: elfoglaltuk a TRON-t)

TRAGÉDIA 3.0

Az első óra nagyjából az okítással telik: ismét megtanulhatjuk a herceg irányításának minden csínját-bínját, miközben kergetjük a Kaileenát cipelő katonákat. Szerencsére ez az oktató mód okosan lett megoldva, akik tudják, miként lehet a falon futni, és hogyan kell a karddal suhintani, akár oda se figyeljenek a tanácsokra. Abban a pillanatban, amikor végre utolérnénk szerelmünket, kiderül, hogy ki is van városunk felprédálása és Kaileena elrablása mögött: a Sands of Time-ben is szereplő nagyvezír. Minket egy láncos lányka ejt foglyul, a vezír pedig az Idő Tőrével megöli Kaileenát. Ennek drasztikus következményei lesznek: a herceg durván bepörög; a vezír brutálisan randa homoklénnyé változik; a környéken pedig rajtunk kívül mindenki beadja a kulcsot. A végeredménye az egész cirkusznak: mínusz egy szerető, plusz egy hasadt személyiség, plusz egy Idő Tőre.

Innentől kezdve egyetlen dolog mozgatja hercegünket: a bosszúvágy. Bosszú a városunkért, Kaileenáért, az elveszített jövőnkért. Mi, játékosok pedig csak örülhetünk, hogy hősünkből nem lett King of Persia, hiszen a harmadik kaland is van olyan érdekes, mint bármelyik korábbi.

EGY + KETTŐ = MÁSFÉL

Az első rész ártatlan tündérmese volt, a második pedig brutális horrorsztori. Az elsőben keleti dallamokat hallgathattunk, a másodikban pedig Godsmacket és más metálzenéket. A rajongók nagy része szerint túlzás volt olyan sötétre venni a Warrior Withint – ám azt sem szabad elfelejteni, hogy abból legalább kétszer annyi fogyott, mint elődjéből! A Ubisoft az egyetlen jó döntést hozta meg ezek után a harmadik részre: a két játék keverékét alkották meg. A hangulatot, a látványvilágot, a zenéket és a sztori kidolgozottságát illetően az első rész volt az etalon, a játékmenetet, a harcot tekintve pedig a második. Így aztán bármi is legyen a véleményünk a korábbi részekből, azok legjobb elemeit megtaláljuk a Two Thronesban. Sajnos azonban pont ez a játék legnagyobb hibája is – ugyan jó dolog, hogy sok tekintetben visszatér-

A HERCEG FEJLŐDÉSE

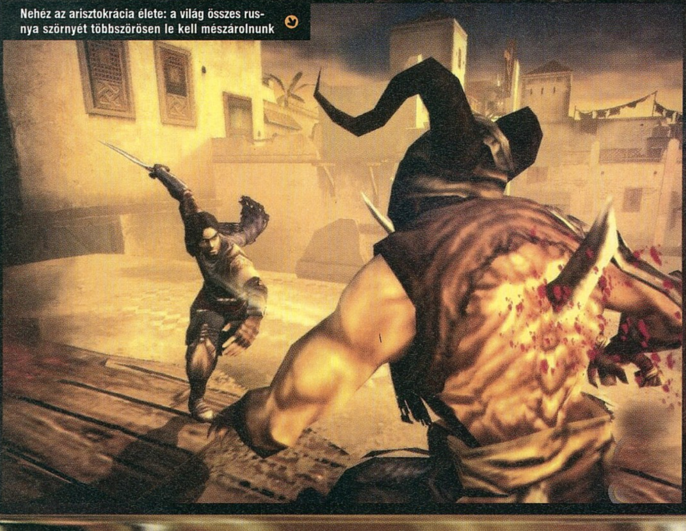
1. 2003: *Sands of Time* - A naív, szépfiús kinézetű herceg azonnal belopja magát a játékosok szívébe.

2. 2004: *Warrior Within* - A megkeseredett, kegyetlenné és cinikussá vált herceg kilopja magát az első rész kedvelőinek szívéből.

3. 2005: *The Two Thrones* - Mindenki jól jár: alapban az első rész ártatlan legényét kapjuk, néha viszont beköszön a Dark Prince, hősünk kegyetlen, a második részben megismert énje is.

4. 2006: Bár a *Sands of Time* trilógia lezárult, valami azt súgja, jövőre sem maradunk Prince of Persia játék nélkül…

Nehéz az arisztokrácia élete: a világ összes rusnya szörnyét többszörösen le kell mészárolnunk



A Herceg egészen újszerűen értelmezi a "falra mászok az irányítástól" kifejezést

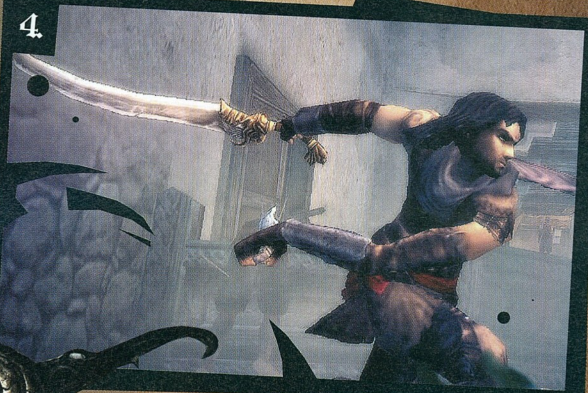
marad, amit korábban ki tudtunk próbálni, és még kaptunk is néhány újdonságot. A falakon elhelyezett kilógó fadarabokról például 45 fokos szögben lehet elugrani, vagy jellegzetes mintájú lyukakba vágva a tőrünket olyan biztosan állhatunk meg bármilyen felületen, mint Pókember. A leglátványosabb újítás az, hogy hercegünk két közeli fal között megtapadhat, és szabadon kúszhat így fel-le. Kicsit sajnáltam, hogy már nem lehet mindenhonnan felső, „madártávlati" nézőpontra váltani, csak ott, ahol ez

„ A TRILÓGIA MÉLTÓ BEFEJEZÉSE - KÍVÁNCSIAN VÁRJUK, LEGKÖZELEBB MIVEL LEP MEG BENNÜNKET PERZSIA HERCEGE."

elengedhetetlen a továbbjutást jelentő oszlop, párkány vagy egyéb tereptárgy megpillantásához. Kaptunk néhány új csapdát (ezekről külön is írunk), ezeket a pályaépítők általában kupacolva használták. Szerencsére általában men-

Warrior Within brutális közelharcait idézik. Ennek persze az az oka, hogy még az első részt kedvelők sem szívesen tértek volna vissza a Sands of Time lassú harcrendszeréhez. Ott minden egyes kombót jól előkészíthettünk,

3.



4.

tek a Sands of Time-hoz, de éppen ezért igazi újítást nem fogunk benne találni; csak ezért nem kapott 90% feletti értékelést.

PLATFORMOK ÉS KÜZDELMEK

Az akciórészek aránya alaposan visszaszorult a Warrior Withinhez képest, ismét annyit kell ugrándoznunk, lengedeznünk és különböző kapcsolókkal a pályákat alakítanunk, mint a korszakalkotó első részben. Természetesen minden korábbi képességünk (például falon futás, függönyökön lecsúszás, oszlopmászás) meg-

tési pontok után találkozunk ezekkel a helyekkel, ahol néha egy folyosón akár tíz-tizenöt, többféle típusú gyilkoló gépezet is helyet kapott. Ez – mármint a nehézség – amúgy is jellemző a játékra, néha még normál fokozaton is sokat szenvedtem egy-két durvább harccal. Erre a legjobb példát talán azok a részek jelentik, ahol, ha nem iktatjuk ki a főnököt villámgyorsan, az utánpótlást idéz. Ugyan nem végtelen számban érkeznek az ellenfelek, de ilyenkor néha akár húsz szörnyeteget is le kell verni egyetlen pillanat pihenés nélkül...

A platformelemek tehát az első részhez hasonlítanak leginkább, a küzdelmek viszont a

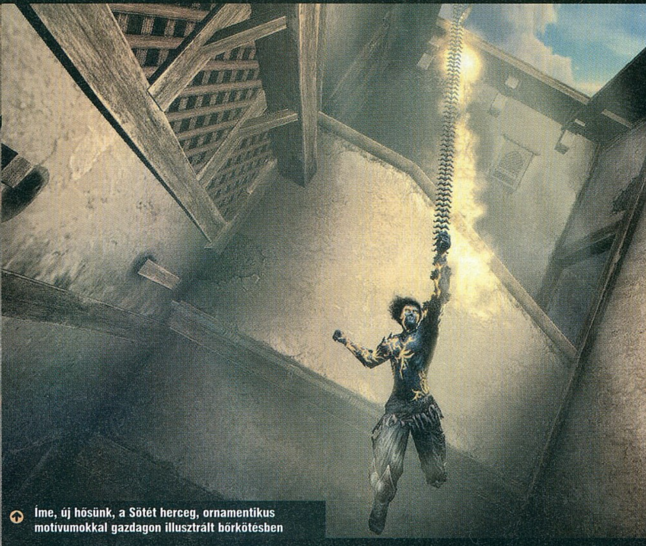
mérnöki pontossággal rugaszkodhattunk el a tereptárgyakról, és hátradőlve élvezhettük, ahogy egy lassított jelenetben hercegünk szépen kettévágja ellenfeleit. Ezt a második részben rendkívül gyors, kombókra kiélezett szisztéma váltotta fel: minden küzdelem eszeveszett gombnyomkodásba fajult, ám mégsem éreztük úgy, hogy kicsúszott a kezünkből a kontroll.

A harmadik részben a különféle ütéskombinációk könnyen előhozhatók, a harc ugyanolyan kegyetlen, mint a Withinben; az egyetlen Sands-vonás pedig jószerivel az, hogy a tereptárgyak adta lehetőségek pedig sokkal kihasználhatóbbak. Az előző részhez hasonlóan a legyőzött ellenfelek szablyáit, baltáit most is magunkhoz vehetjük, hogy aztán azt közelharcban használjuk vagy elhajigálva távolsági fegyverként vessük be. A közelharcok esetében még mindig az ugrásból, illetve az ellenfélre fel-

A JÓ ÉS A GONOSZ HERCEG

A Herceg kivégző mozdulatainál a siker útja a megfelelő időzítéssel nyomkodott akciógomb (amikor világít a kard, akkor kell nyomni).
A Sötét Hercegnél nincs finomkodás, csak rettenetes sebességgel kell nyomkodni a gombot.
2004: Warrior Within - A megkeseredett, szinte ok nélkül kegyetlenné és cinikussá vált herceg

A normál harcban nincs túl nagy különbség a Herceg két énjének stílusa között (ez talán a legfújóbb hiányosság a játékban) - a Sötét Herceggel jobban ki tudjuk használni a tereptárgyakat (a képen épp beleakasztjuk a fegyverünket egy oszlopba, körbeszaladunk, és hullanak a fejek), és ennyi.



Íme, új hősünk, a Sötét herceg, ornamentikus motivumokkal gazdagon illusztrált bőrkötésben

rohanva végrehajtott kombinációk a legnyerőbbek. A haramiákon átgázolva ugyanis egy szemvillantás alatt ragadhatjuk meg és hajíthatjuk le őket a mélybe. A földre zuhant, magatehetetlen ellenfeleket lehetőleg ne hagyjuk magukra, hanem rohanjunk oda és adjuk meg nekik a kegyelemdöfést, mert ha felkelnek, ismét el kell őket gyepálnunk.

A támadások mellett nagy szerep jut a védekezésnek is: a blokkolás gomb lenyomásával majdnem minden ütés vagy kilőtt nyílvessző semlegesíthető. Fontos megjegyezni, hogy egy-egy elhárított csapás után mindenképpen próbáljunk egérutat nyerni az ellenfelek gyűrűjéből, mert ha szorosan közrefognak, könnyedén ledarálhatnak minket.

SPEED KILL

Teljesen új elem a harcban a speed kill rendszer. Ez tulajdonképpen a sunyiságot, a lopakodást jutalmazó támadásforma, amelyet csak akkor vethetünk be, ha sikerült hátulról vagy felülről észrevétlenül megközelítenünk egy ellenfelet. Amikor a képernyőn sárgás effekt jelenik meg, akkor kell a dobás gombjával elindítani a

BABILON CSAPDÁI:

DARÁLÓ OSZLOP

A pengékkel felszerelt, gyorsan pörgő oszlop már ismerős lehet a korábbi részekből. A vidám szerszámból a derék pályatervezők a móka kedvéért általában többet helyeztek el egymás mellett. Kijátszásukra a legjobb eszköz a türelem és a jó időzítés: tanulmányozzuk a mozgásukat, keressük meg a rést, ahol átslisszolhatunk, aztán rohanjunk!

PÖRGŐ PENGE

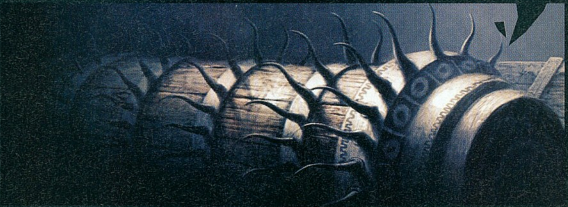
Szintén régi ismerős a ritmikusan szeletelő, épp derékmagasságban vágó acélpenge. A megoldás egyszerű: fussunk neki bátran, és amikor már majdnem a hasunkban a kés, vetődjünk előre. Kell hozzá némi gyakorlás, de előbb-utóbb már hiba nélkül menni fog a dolog.

VEREMCSAPDA

Talán a világtörténelem legelső csapdája is ez volt: egy jó nagy lik, telerakva felfelé meredő dárdákkal. Nyilván az ugrás a legokosabb megoldás, ám a Two Thronesban megjelenik egy új fajtája is, ahol a padlóval minden rendben van egészen addig, míg rá nem lépünk. Ekkor elkezd remegni a padlódarab, és ha nem rohanunk gyorsan, beomlik alattunk.

ÁLCÁZOTT TÜSKEFAL

A Two Thrones legmókásabb új csapdája. Egy ritmikusan forgó deszkáról van szó, melynek egyik oldala olyan ártatlan, mint egy ma született perzsa bárány, a másik viszont méretes pengékkel van kirakva. A legfontosabb természetesen az, hogy kivárjuk, mikor áll úgy, hogy a deszka-részen átrohanhatunk.



ZÚZDA

Ez sem tartozik a bonyolultabb szerkezetek közé: ha működésbe hozzuk a padlóba szerelt érzékelőt, egy szépen megfaragott negyventonnás kődarab hullik a fejünkre. Ugyan némi időnk van a cselekvésre, várhatóan itt fogjuk legtöbbet használni az idővisszatekerés képességét.

speed killt. Maga a művelet meglehetősen egyszerű: attól függően, hogy miként helyezkedünk el ellenfeleinkhez képest, bejön egy ugró vagy vetődő animáció, és amikor a kép kimerevedik, a herceg fegyvere pedig kéken villan fel, le kell nyomnunk az egérgombot. A gyenge íjászoknál elég egyszer lesújtani, a drabálisabb őröknél viszont többször is szúrnunk kell. Ha rosszkor nyomjuk a támadást (ez nem sűrűn fordult elő, bőven van idő cselekedni), lebukunk, és normál harc veheti kezdetét, mégpedig úgy, hogy általában kis hátrányt szenvedünk el (például a földre löknek minket, vagy kicsit sebződünk).

A speed killek leglátványosabb megjelenési formái, amikor (sajnos igen ritkán, előre letárolt helyeken) ugrás közben kezdhetünk bele a műveletbe, ilyenkor mintha egy támadó vadállat vetné rá magát az ellenfélre – alig pár pillanat alatt kikészítjük. Alig két-három alkalommal kerültem olyan helyzetbe, hogy a speed killt egyszerre két szörnyeteg ellen is bevethettem – itt

ugye sokszor kell időben megnyomni a gombot, ám az ide-oda ugráló, minden artériát elmetsző herceg látványa maradandó élményt okozott.

MEGHASADTUNK

Speed kill ide, új mozdulatok oda, papíron kétségtelenül a Dark Prince megjelenése a legnagyobb újítás a harmadik részben. Arról van szó, hogy a herceg sötét énje néha – előre meghatározott helyeken – átveszi az uralmat, és innentől kezdve univerzális gyűlölettel tesz rendet a környéken. A lenyugvásnak általában a víz az okozója, de egyszer-egyszer maguktól (a sztorinak köszönhetően) is legyűrhetjük az őrületet. A legnagyobb poén, amikor a herceg és sötét énje beszélgetnek egymással: előbbi értetlenül reagál a másik érkezésére, utóbbi cinikus felsőbbrendűséggel oktatja ki a szerinte túl naiv személyiséget.

Sajnos a gyakorlatban ez túl nagy változásokkal nem jár. Ugyan pengék helyett egy daggertailnek nevezett lánckarddal fogunk harcolni (olyan, mintha Indana Jones ostorát törökkel

A GÓLEM KIVÉGZÉSE

Ez a szimpatikus böhöm az első főellenség - nem nehéz kinyírni, csak ügyesen fel kell kapaszkodnunk a nyakába, majd jöhet a speed kill (a főellenségek nagy részénél hasonló taktika vezet eredményre).

1.

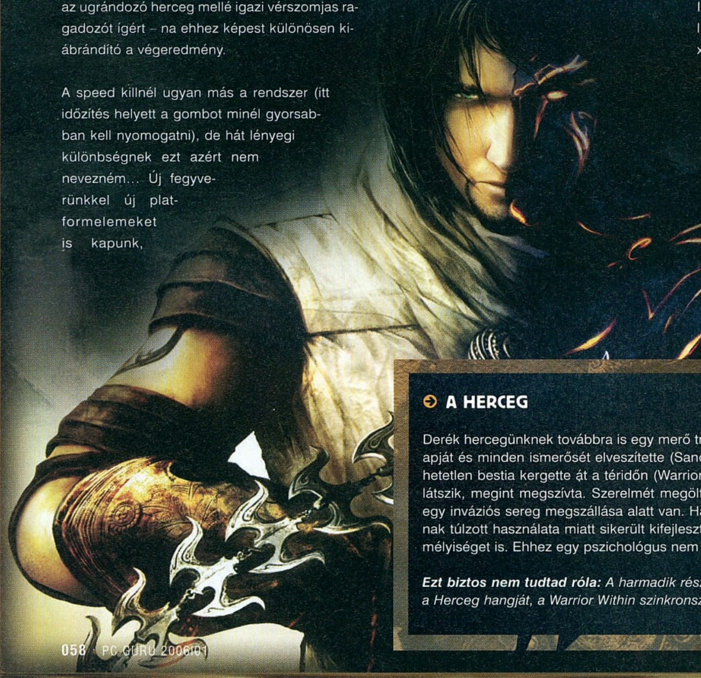
2.

3.

díszítették volna fel), de ez túl nagy eltérést nem jelent. A kombók máshogy néznek ki, és valamivel könnyebben arathatunk – főleg, ha sokan vesznek minket körül –, de én valami elementáris különbséget vártam. Főként, mert a Ubisoft az ugrándozó herceg mellé igazi vérszomjas ragadozót ígért – na ehhez képest különösen kiábrándító a végeredmény.

A speed killnél ugyan más a rendszer (itt időzítés helyett a gombot minél gyorsabban kell nyomogatni), de hát lényegi különbségnek ezt azért nem nevezném... Új fegyverünkkel új platformelemeket is kapunk, például ezzel Tarzan módjára lengedezhetünk, vagy távoli kapcsolókat húzhatunk meg.

Ilyen alakban egyébként folyamatosan sérülünk, viszont minden egyes megölt ellenfél maximumra gyógyít minket. A baj akkor következik be, amikor mindenkit leméceároltunk, ám csak valami bonyolult ugrándozás árán juthatunk tovább. Amúgy is vannak szivatós részek a játékban, hát még így, hogy tulajdonképpen időre kell jól teljesítenünk őket...



A HERCEG

Derék hercegünknek továbbra is egy merő tragédia az élete. Nem elég, hogy hét éve az apját és minden ismerősét elveszítette (Sand of Time), aztán két éve egy szinte megölhetetlen bestia kergette át a téridőn (Warrior Within), most, amikor minden jóra fordulni látszik, megint megszívta. Szerelmét megölték, otthona félig lángokban áll, félig pedig egy inváziós sereg megszállása alatt van. Ha ez még nem lenne elég, az Idő Homokjának túlzott használata miatt sikerült kifejlesztenie egy második, rendkívül agresszív személyiséget is. Ehhez egy pszichológus nem is lenne elég...

Ezt biztos nem tudtad róla: *A harmadik részben a Sands of Time szinkronszínésze adja a Herceg hangját, a Warrior Within szinkronszínésze pedig a Sötét Hercegét.*

Még szerencse, hogy ilyen alakban szinte minden széttörhető tereptárgyból ki tudunk nyerni homokot, amely szintén gyógyító hatású. Az egész nagyon hasonlít a Warrior Withinben sze-

„ A TWO THRONES NEM FORRADALMI, MINT A SANDS OF TIME VOLT, CSAK EGY NAGYON JÓ, ÉLVEZETES AKCIÓJÁTÉK."

replő homokszellem-alakra, csak itt sajnos nem töltődik a homokkészletünk, nem tudjuk folyamatosan ellőni az időmanipulálós képességeinket. Ezek közül egyébként mostanra szinte csak a „visszatekerés" maradt meg, ezt még mindig sűrűn elő fogjuk adni egy rosszul sikerült ugrás, rosszul időzített csapdába szaladás után. Ott van persze még a lassítás is,

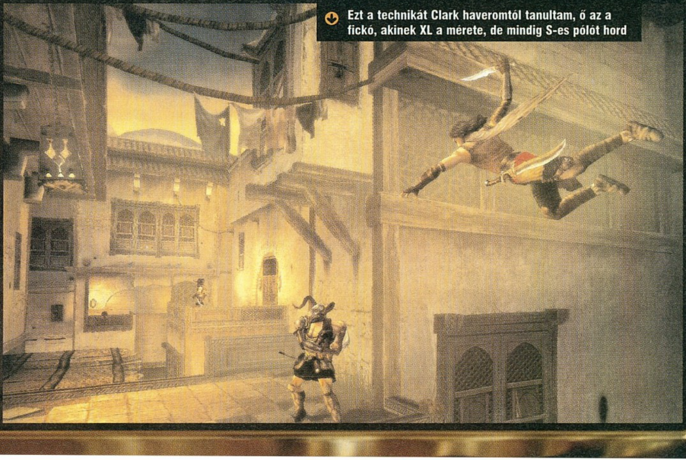
vagy a területre ható robbantás, de én inkább az életmentő visszatekerésre tartalékoltam...

HASONLÍTGATÁS

Mivel a játék ugyanazt a Jade grafikus motort használja, mint a korábbi részek, túl nagy változást itt nem szabad várni. A legfontosabb talán az, hogy nincsen töltögetés (és ha már itt vagyunk: soha nem kell visszamennünk korábban bejárt szintekre!), de amúgy csak a hangulat vál-

tozott, a technológiai megvalósítás nem. Fényes palota, vagy romváros helyett most egy felprédált várost kapunk, no meg a játék végére elérhetünk a Bábel-toronyhoz is – na, annak megmászása igen hangulatos! Zenék tekintetében visszatértünk a keleti, „echte" perzsa dallamvilághoz, gondolom ezt legtöbben jó hírként fogják fel (nekem a metállal sem volt gondom, illeszkedett a második rész környezetéhez...). A játék nagyjából olyan hosszú, mint elődei, azzal a különbséggel, hogy nincs alternatív befeje-

zés (legalábbis még csak utalás sincs rá, főként azért, mert a „normál" outro kellőképpen lezárja a sorozatot), így aztán nem biztos, hogy mindenki nekifut majd másodszor. Azt sajnáltam leginkább, hogy a főellenfelek elleni küzdelmeket nem lehet újrajátszani, ezeket ugyanis imádtam. Néhol veszett ugrálás kell a megsemmisítésükhöz, mászor speed killeket kell bevetnünk. Poénlelövés nélkül: nekem az entszerű lénnyel való találkozás és az ikrekkel vívott harc jött be a legjobban, mindkettő igen eredeti volt. A végső összecsapás pedig... na jó, megállom, és nem árulok el semmit róla, csak azt, hogy zseniális és méltó vége a trilógiának!



Ezt a technikát Clark haveromtól tanultam, ő az a fickó, akinek XL a mérete, de mindig S-es pólót hord

A SZEREPLŐK:

FARAH

Az Sands of Time sokak fantáziáját fejgyújtó gyönyörű indiai hercegnője szörnyű tragédia nyomán keveredik megint a herceg útjába. Ugyanaz az ördögi sereg, amelyik a Two Thronesban Babilont dúlta fel, egy éve ellátogatott Indiába is, ahol felgyújtották a fővárost, megölték a maharadzsát, a lányát, Faraht pedig foglyul ejtették. Évekig raboskodott börtönében, és az évek megedzették a hercegnőt – amikor találkozunk vele, nagy segítségünkre lesz. Íjásztudománya (vajon hogy edzett a cellában...?) sokat javult, most már nem lő olyan sűrűn hátba minket, mint a Sands of Time-ban.

Ezt biztos nem tudtad róla: *A valóságban a perzsa sah 1959. december 21-én elvette feleségül Farah Diba hercegnőt – innen kölcsönözték a karakter nevét a kanadai fejlesztők.*

KAILEENA

Mivel a Two Thrones a második epizód alternatív befejezését használja (ehhez meg kellett szerezni a kilenc életerő-turbózót, és az így elérhető Víz Kardjával megölni Dahakát), Kalieena, aki korábban az Idő Császárnője címet viselte, szerelmével, a herceggel hajókázik annak hazája felé. A babilont lerohanó seregek azonban foglyul ejtik a gyönyörű lányt, mégpedig azért, hogy a nagyvezír ismét a világra szabadíthassa az Idő Homokját, annak minden borzalmával együtt. Sajnos nem tudjuk megmenteni, így Kaileena a játék legelején meghal...

Ezt biztos nem tudtad róla: *Az ő hangját Monica Bellucci adja, ezért a fejlesztők nagy része „véletlenül" ott volt a szinkronhangok rögzítésénél.*

ÖREGEMBER

A rendkívül sokat tudó, ám ugyanilyen mértékben pesszimista öreg mindig is a herceget segítette annak küzdelmeiben. Mivel a Two Thrones a trilógia lezárása, az Öregember is visszatér, hogy tanácsaival, más esetekben fatalista megjegyzéseivel segítsen minket – ám mintha kissé megorrolt volna ránk a dahakás kalamajka miatt...

Ezt biztos nem tudtad róla: *Mivel a hercegre vér szerinti apjának, Sharaman királynak nem volt ideje, az öreg nevelte fel és okította ki az élet dolgaira.*

NAGYVEZÍR

Az első részben a főellenség pozíciójában tanyázó nagyvezír továbbra is ezt a posztot tölti be. Elképesztő hatalomvágyában magába szippantotta az Idő Homokját, mégpedig akkor, amikor az Idő Tőrét belemártotta szegény Kaileena szívébe. Az átalakulás őt sem kímélte, óriási alaktalan szörnyeteggé alakult, de világhatalmi terveiről így sem mondott le.

Ezt biztos nem tudtad róla: *Már a legelső, 1989-es Prince of Persiában is az épp aktuális nagyvezír volt a főellenség.*

Nem említettem még a fogathajtást; a játék során néhány alkalommal bepattanhatunk egy kétlovas szekérbe, és végigügethetünk Babilon utcáin. Egyrészt vezényelnünk kell paripáinkat, másrészt le kell csapkodni az agresszív potyautasokat. Ezek a részek meglehetősen nehezek (vagy legalábbis be kell tanulni a trükkös szakaszokat), így mindenképpen érdemes egy kis homokot tartalékolni rájuk.

Akcióban a perzsa élelmiszeripar: íme a vagdalthúsgyártást forradalmasító extra gyors technika

ÖSSZEGZÉS

Mindent egybevetve a Two Thrones csak önmagában nézve jobb játék, mint elődei. Mégsem tudom azonban magasabb pontszámmal jutalmazni, mert a fejlődés hiánya igen fájó. Aki szívesen végigjátszana még egy Persiát, picit megvariálva, annak ennél jobb elfoglaltsága nem lehet a karácsonyi szünetben. Aki viszont újdonságokra vár, azt kínos meglepetés fogja érni – bár remélhetőleg ő is végigjátssza majd, mert minden panaszomtól eltekintve a játék nagyon jó.

PRINCE OF PERSIA: The Two Thrones

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

88%

PC GURU index 4/5

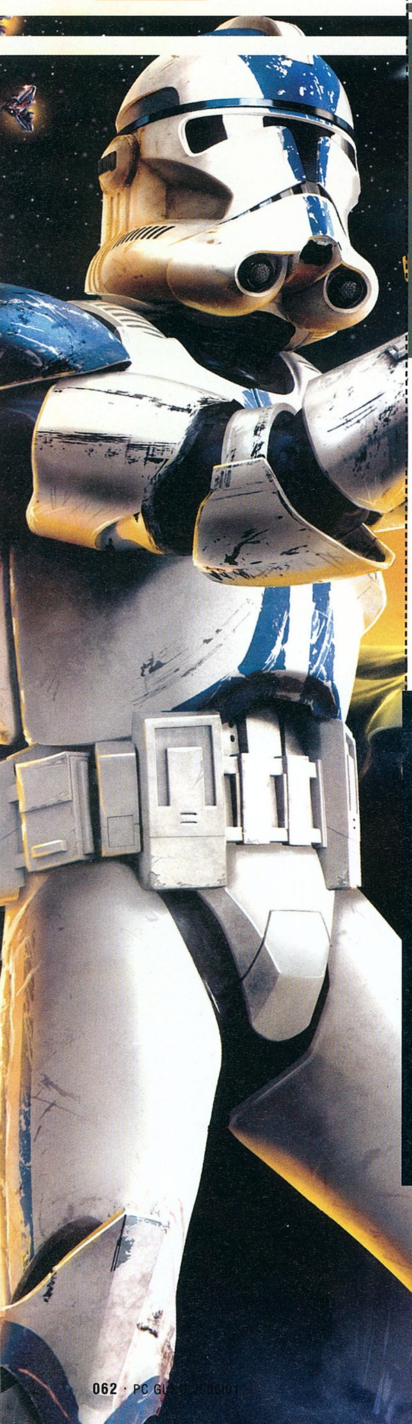
+
- Változatosabb mint az eddigi részek
- Rengeteg nagyszerű platformelem
- Remek főellenfelek

–
- A Dark Prince nem hozott akkora változást, mint vártuk
- Vége a trilógiának...

Sands of Time	96%
Warrior Within	90%
Prince of Persia 3D	74%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

SzeX.
GyilkossÁg.
RejtéLy.
Kezdődik
a buli.
Robert
Downey Jr.
Val
Kilmer
durr,
durR
és
csók
A WARNER BROS. PICTURES BEMUTATJA
A SILVER PICTURES PRODUKCIÓJÁT ROBERT DOWNEY JR. VAL KILMER
„KISS KISS, BANG BANG" MICHELLE MONAGHAN CORBIN BERNSEN
ZENE JOHN OTTMAN TÁRS-PRODUCER CARRIE MORROW VÁGÓ JIM PAGE LÁTVÁNY-TERVEZŐ AARON OSBORNE
FÉNYKÉPEZTE MICHAEL BARRETT EXECUTIVE PRODUCER SUSAN LEVIN STEVE RICHARDS
TÖRTÉNET ÉS FORGATÓKÖNYV SHANE BLACK PRODUCER JOEL SILVER RENDEZTE SHANE BLACK
Soundtrack Album On La La Land Records
www.kisskiss-bangbang.com
WARNER BROS. PICTURES
©2005 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved
A HALálos fegYver
aLkotóJától.
16
Tizenhat éven aluliak
számára
nem ajánlott
InterCom
DecembEr 29-tőL a moZikbaN



"Szörnyű zavart érzek az Erőben..."

STAR WARS BATTLEFRONT 2

írta · Flatline

fejlesztő › pandemic **kiadó** › activision **web** › www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

Az ausztrál és kaliforniai stúdiókkal rendelkező Pandemic a kilencvenes évek közepén RTS-folytatásokkal (Battlezone 2, Dark Reign 2) tűnt fel, aztán a Full Spectrum Warriorral és a Battlefront első részével érték a csúcsra. Jelenleg nem kevesebb, mint öt (!) projektet futtatnak, ebből egy a Full Spectrum folytatása, a másik négyről előreláthatólag a 2006-os E3-on rántják le a leplet.

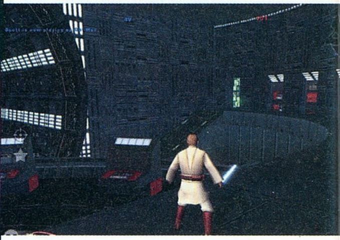
Többek számára pavlovi reflexeket és kellemes bizsergést vált ki, ha meglát egy mini Yoda figurát, vagy a villamoson valaki fénykardzümmögés hangot próbál utánozni, melyet persze azonnal felismer. A Star Wars univerzum megannyi reinkarnációja és egyre vadabb területen történő kamatoztatása már jó ideje jelen van a játékiparban is, gondoljatok csak a Rebel Assault óta megállíthatatlanul áradó játéktengerre (ami az új filmek megjelenése táján valóságos cunami-effektet produkál). A Star Wars Battlefront sikerén felbuzdulva (hibái ellenére esélye sem volt sikertelennek lenni, hisz rajta volt a Star Wars plecsni...) a LucasArts úgy döntött, feltétlen szüksége lesz folytatásra, melyet az Episode 3 DVD boltokba kerülésével egy időben kívántak megjelentetni (sikerült is), megragadva a legkedvezőbb időpontot marketinges szemszögből. Hogy mivé vált a tavalyi év legerősebbjének tartott, jediket nem is tartalmazó Star Wars játéka a következő epizódra, hamarosan kiderül.

PANDEBIOWAREMIC STUDIOS

Nemrégiben még az Eidos esetleges felvásárlásával kapcsolatban merült fel az Elavation Partners pénzügyi csoport neve (a U2-énekes Bono és a volt EA-nagyfőnök John Riccitello közös cége). Miután az az üzlet nem sikerült, Bonoék nekiálltak fejlesztőcsapatokra vadászni; első „áldozataik" mindjárt a világ legsikeresebb független játékfejlesztői közül kerültek ki: a Bioware és a Pandemic (a harmadik a pletykák szerint a Lionhead lesz). Az Elavation 300 millió dollárt fektetett be a két stúdióba, viszont nem lép elő játékkiadóvá, csupán csendestársként, a háttérben biztosít tőkét a nyugodt fejlesztéshez, és számolgatja a játékok bevételét. Ez a Steam-szerű online terjesztési modellek után a második nagy pofon a hagyományos fejlesztő-kiadó felépítésű üzleti modellnek, ami ma a játékiparban uralkodik, és ami miatt egyre hangosabban sírnak a fejlesztők. Kíváncsian várjuk, mint kezd a Pandemic és társai az ölükbe hullott lehetőségekkel...

EGY ÚJABB FEJŐS BANTHA...

Mind a sajtó, mind a játékosok tisztában voltak tavaly azzal, hogy annak ellenére, hogy a Csillagok háborúja univerzum sok lehetőséget és helyszínt tartalmaz, melyet okos történetvezetéssel párosítva nagyon jó játékokat lehet csinálni (lásd Republic Commando), a Battlefront nem tartozott ezek közé. Olyannyira nem, hogy bár még nem létezett csapatalapú multiplayer móka ebben a témában, plusz előtte sohasem lehetett rohamosztagosként rohangálni és tömni a lézert az ellenfelekbe, mindenki számára nyilvánvalóvá vált, hogy ez bizony nem a Battlefield megtestesülése kedvenc világukban. A túl erős járművek, a meglehetősen gyenge single player kampány és a borzalmas AI mind rányomta a bélyegét a

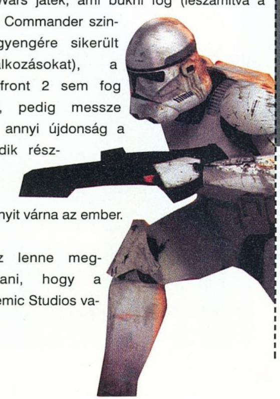


"Nem megyek oda hozzád, nem fogok kezet veled, innen batikolom szét a jelentéktelen fejedet..."

GRATH MÁSVÉLEMÉNY

Ugyan Fatlánynak sok mindenben igaza van, én nem lettem volna ilyen kemény szegény Battlefront 2-vel A játék legfőbb baja ugyanis az, hogy van egy Battlefield-sorozat, amellyel egyszerűen nem tud versenyezni, pedig önmagában nézve nagyon jó kis játék. Sok eredetiség nincs benne, az AI-t a FEAR-rel vagy a grafikát a Quake 4-gyel összemérni szinte nem is lehet - viszont a Star Wars-hangulat olyan mélyen áthatja a játékot, hogy csak nagyon nehezen tudtam abbahagyni. Akinek szívügye a Star Wars, tegyen egy próbát a Battlefronttal, nem fogja megbánni!

játékélményre – noha pont az élmény volt az, ami a legtöbbet nyújtotta a vásárlók számára, hiszen ott voltak testközelben kedvenc karaktereik és fegyvereik, nem is beszélve John Williams örökéletű akkordjairól. Jó ideig nem lesz olyan Star Wars játék, ami bukni fog (leszámítva a Force Commander szinten gyengére sikerült próbálkozásokat), a Battlefront 2 sem fog bukni, pedig messze nincs annyi újdonság a második részben, mint amennyit várna az ember.



Nehéz lenne megmondani, hogy a Pandemic Studios vajon a multiplatform fejlesztés miatt butított-e sok dolgot, és adott meglepően sekély mélységet a játéknak, hogy a PC-sek mindenképpen húzzák a szájukat miatta, vagy csupán ennyit tudtak kihozni a durván egy éves fejlesztésből. PC mellett PS2-n és Xboxon is megjelent a játék, és utóbbi változat sikerült a legjobban. Nem azért, mert az a legszebb (a PC-s az) és nem is azért, mert abból adtak el a legtöbbet (valószínűleg a PS2-esből fognak), hanem azért, mert összképre ott tűnik a legjobban átgondoltnak a játék. Mivel a Guru természetesen a PC-s verziót tesztelte, elég annyit tudnotok, hogy nem szerepelnek jobb minőségű textúrák a nem konzolos változatban (noha az alapnézet FPS-sé változott a konzolokhoz képest), és a Galactic Conquest (Emperor) módban nincs lehetőség multiplayer játékra, ami óriási hiányosság, lévén a legjobban használható módja lenne a multi résznek. Ez súlyos sértés a játékosok számára, hiszen elsősorban az lett volna a cél, hogy immár hősökkel is rohangálva, látványos űrcsatákban szerepet vállalva pukkantsanak a játékosok egymás páncéljára minél nagyobb lyukakat. Persze, a 64 játékos jól hangzik, plusz első ránézésre mind a kasztok, mind a pályák rendben vannak, de a gyakorlatban fele annyira sem működik jól a dolog, mint vártam volna.

DESTROY ALL HUMANS!

A Pandemic legutóbbi konzolos slágere volt ez a végtelenül humoros játék, amiben egy morcos marslakóval kellett minél több embert halomra lőni - és aminek a pletykák szerint készül a PC-s változata

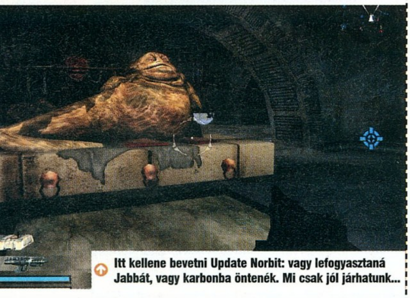
MIT REJT A MÁSODIK RÉSZ?

Az első jelentős újdonság, melyet nem restelltek hangsúlyozni a kiadó emberei az az, hogy bizonyos esetekben hősöket kaphatnak az egymás ellen küzdő csapatok. Bizonyos pontszám elérése után, szerverbeállítástól függően vagy a legjobb, vagy a leggyengébb ember (vagy véletlenszerűen bárki) Yodává, vagy Dart Vaderré, vagy Leia hercegnővé válhat, vérmérsékletének megfelelően. Természetesen nem csak ők hárman vannak, hisz majdnem minden szereplő elérhető hősként (nem kizárólag jedikről szól a dolog, hanem egyszerűen „hősökről"), ami valóban feldobja a játéktéren elég hamar kialakuló, szemöldök-összehúzó „Mi a pék folyik itt, nem látom át ezt az egészet és gagyin is néz ki..." érzést. Aztán ez az öröm sem tart sokáig, hiszen a fénykardsuhintásoktól nem fáradó, azt eldobni is képes, de semmi másra nem jó hősök hihetetlenül hamar meghalnak, ha kicsit rájuk koncentrál az ellen. Az egyetlen olyan újítás, ami pár pillanatra el tudta hitetni velem, hogy közelebb vagyok a Star Wars univerzumhoz, mint mondjuk a Helyszínelőkhöz, az az űrcsaták bevezetése és levezénylése. Lenyűgöző adrenalintengerben lehet fürdeni, ha egy értelmes csapattagokkal megáldott szerverre sikerül bejutni, ahol nem az ultragyenge botokkal van teletöltve a helyszín. Többféle módon közelíthető meg az általában ugyanazon sémákra épülő pár űrcsatás pálya. Vadászgépbe (akár X-Wing, akár TIE Fighter vagy Bomber stb.) huppanva repülhettek ki az űrbe fogócskázni a többiekkel, akiknek már az X-Wing és Tie Fighter óta hiányzik egy normális űrszimulátor Star Wars alapokon. Lehet aztán bombázót is választani, és megpróbálni a létfontosságú célpontokat megsemmisíteni a célpont rombolón, vagy egyenesen a romboló hangárjába beszállva egy kisebb csapattal belülről térdre kényszeríteni a monstrumot. Mindegyik kellemes élményt nyújt, és klasszisokkal nagyobb ötlet, mint a földi harcoknál unalomig ismert újraszületések és elnagyolt játékmenet.

JÁTÉKMECHANIKA

Ez nem sokban változott hála istennek, hiszen egész jól eltalálták a fejlesztők már az első részben a szükséges kasztokat. Továbbra is egyszerű gyalogosok és pilóták dominálnak, ezúttal azonban utóbbi nem annyira túltápolt (az automata gyógyítás miatt), hovatovább jelentősen csökkentették a járművek erejét – cserébe viszont számos új kütyüvel szerelték fel őket (álcá-

zó berendezések, automata lövegek stb). Örömteli, hogy az első rész kritikái után a fejlesztők úgy döntöttek, feltétlen be kell csempészniük a játékba néhány saját ötletet is, nem lehet egy az egyben lenyúlni más multiplayer lövöldözős játékok sémáit, így a már korábban emlegetett újítások is helyet kapnak (bár ezek is inkább a Star Wars univerzum alapjaiból fakadnak, mintsem új játékelemek egy lövöldözős többjátékos játékban).



Itt kellene bevetni Update Norbit: vagy lefogyasztaná Jabbát, vagy karbonba öntenék. Mi csak jól járhatunk...

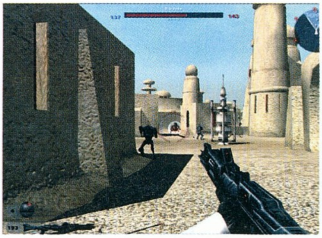
Az irányítás PC-n kifejezetten pontos, de nagyon rosszul átgondolt (a konzolos gyökerek miatt ez nem is csoda). Sajnos azt már elfelejtették a derék fejlesztők, hogy az egér+billentyű kombóval kicsit pontosabban és gyorsabban lehet célozni, mint kontrollerrel, így a hősös újításnak még kevesebb babér jut PC-n, mint más platformon. Míg szerencsétlen Yoda próbál közel jutni hozzánk, össze-vissza gerjed és ugrál, kaszabol minden hordót és falat, ami az útjába kerül, az ellenfél meg kiröhögi és körkörös oldalazással, folyamatosan a fején tartva a célkeresztet lövi, míg le nem térdel szenderegni picit. A száznyolcvan fokos fordulatot legalább nem kellett külön gombra kell tenni PC-n, hanem egyszerűen az egér megrántásával kivitelezhető. A kezelőfelület sem az igazi (mint várható volt...), nem is néz ki jól, plusz az abszolút létfontosságú információkon kívül nem mutat semmi mást, és túl sokat mutatja azt, hogy épp ki lőtt le kicsodát, ahelyett, hogy melyik csapat hol tart és mit csinál.

Nem érzem támogatottnak a csapatként működést sem: teljesen mindegy ki mit csinál a szerveren, akár zászlórablásról, akár egyzászlós módról van szó, mindenki csak rohan és próbál minél többet ölni, különösebb tervszerűség nélkül. Majdnem annyira nyomasztó a káosz, mint amennyire rossz a játékélmény miatta... Egy átlagos, jármű nélküli, nem űrharcos pályán csak azt fogjátok látni, hogy rengeteg játékos rohangál (és csúszik falba a lag miatt), rossz és elnagyolt animációval, kifejezetten visszataszító grafika mellett a mai standardokhoz mérve. A Battlefront 2 szögletes modellek és elmosott textúrák nyugdíjas klubja, melybe néha be-beugrik valaki előkapni azt, ami hosszú és világít a sötétben. Azon funkcióknak, melyek egyelőre érthetetlen miért vannak a játékban, nem sok szerep jut: azaz sem a gyógyítás, sem az újrafegyverkezés, sem a többi játékossal való kommunikációra szánt chat parancsok nem érvényesülnek. A hangkommunikáció jól működik, bár még mindig inkább javasolt Teamspeak szerverre csatlakozni azokkal az ismerősökkel, akik éppen szintén játszani szeretnének, elfelejtve a sok síró-rívó tizenéves idegent, aki ráadásul abban leli örömét, direkt nem fedezi a csapattársát. A megnyitható bónuszok ellenben jópofák, bár mintha ezt is láttam volna már valahol...

Mind az egyjátékos mód, mind az online mecscsek leggyengébb elemei az AI vezérelt karakterek. Igazából minden szervert úgy kéne beállítani, hogy zéró mennyiségű bot legyen rajta, úgyis megannyi Star Wars rajongó fog becsatlakozni egy kis roncsderbire. Ha láttátok az első részt, lehet róla elképzelésetek, hogy mennyire mesügék szerencsétlenek... Egy liter eperturmix is használhatóbb agyteljesítménnyel rendelkezik, mint ez az AI, ami nem csak a csatamezőn látszik kitűnően (rossz döntések, nulla fedezékhasználat, gyenge célzás stb.), hanem a stratégiai érzéket igénylő Galactic Conquest módban is.

EGYEDÜL VAGY TÖBBEN?

Bár szórakoztató a klónhadsereg 501-es divíziójába csöppenve, az egyik katona szemszögéből végigkövetni a sztorit, korántsem annyira erős, mint mondjuk a Republic Commandóban volt. Végtére is többjátékos hentesfesztivál az egész,



ugyanakkor feltétlen megérdemelnek egy zsák elismerést a fejlesztők, amiért az első rész hiányosságaiból tanulva legalább ezen csiszoltak picit. A Galactic Conquest mód, melyen bolygóról bolygóra haladva, komoly stratégiai döntéseket hozunk annak érdekében, hogy elfoglaljuk a gép által birtokolt bolygókat, kifejezetten szórakoztató, körökre osztott móka, masszív FPS élménnyel feldobva a bolygók megtámadásakor. Egy biztos: az egyjátékos kampány leginkább arra jó, hogy megismerjétek a fegyvereket és a játékmenetet, hogy később a multi részben is jól helytálljatok.

THE SHOW MUST GO ON...?

Minden keserűségem ellenére azt kell mondanom, hogy sokan lesznek, akiknek tetszeni fog a játék, hiszen van benne fénykard, lehet távolról fojtogatni, süvítenek a TIE Fighterek és minden pillanatban a Csillagok háborúja mászik be az agyba valamilyen formában. Számomra ugyan ez már picit kevés, főleg azok után, hogy – és ezért valószínűleg sokan elküldenek birodalmibb éghajlatra – számomra az, amit Lucas művelt az új három résszel, maga a Star Wars univerzum megalázása, sárbatiprása és szembeköpése. Aki nem bír magával, és feltétlen szeretne kicsit online lövöldözni, lehetőleg úgy, hogy elvegyülhessen a sok rajongó között, adhat a Battlefront második részének egy esélyt, azok viszont, akik a Battlefield 2-höz hasonló játékélményt és multi mókát várnak, kerüljék el messzire. Önálló játékként, ha nem lenne Leiás-Vaderes köntösben, küzdenie kéne, hogy elérje a 60%-os értékelést, ami intő jel lehet még azok számára is, akik tűkön ülve várták a játékot. De mivel az előbbi meghatározás nem helytálló – hiszen pont azt nyújtja a játék, ami miatt a rajongók megvennék – csak jó szórakozást tudok kívánni, lehetőleg minél lagmentesebb szervereken!

„LEHETNE CSAK AZ ŰRHARCOS RÉSZEKET MEGHAGYNI, ÉS ÁTALAKÍTANI A MÓKÁT X-WING FOLYTATÁSSÁ?"

Star Wars Battlefront 2

grafika	18/25
zene	12/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	09/15

72%

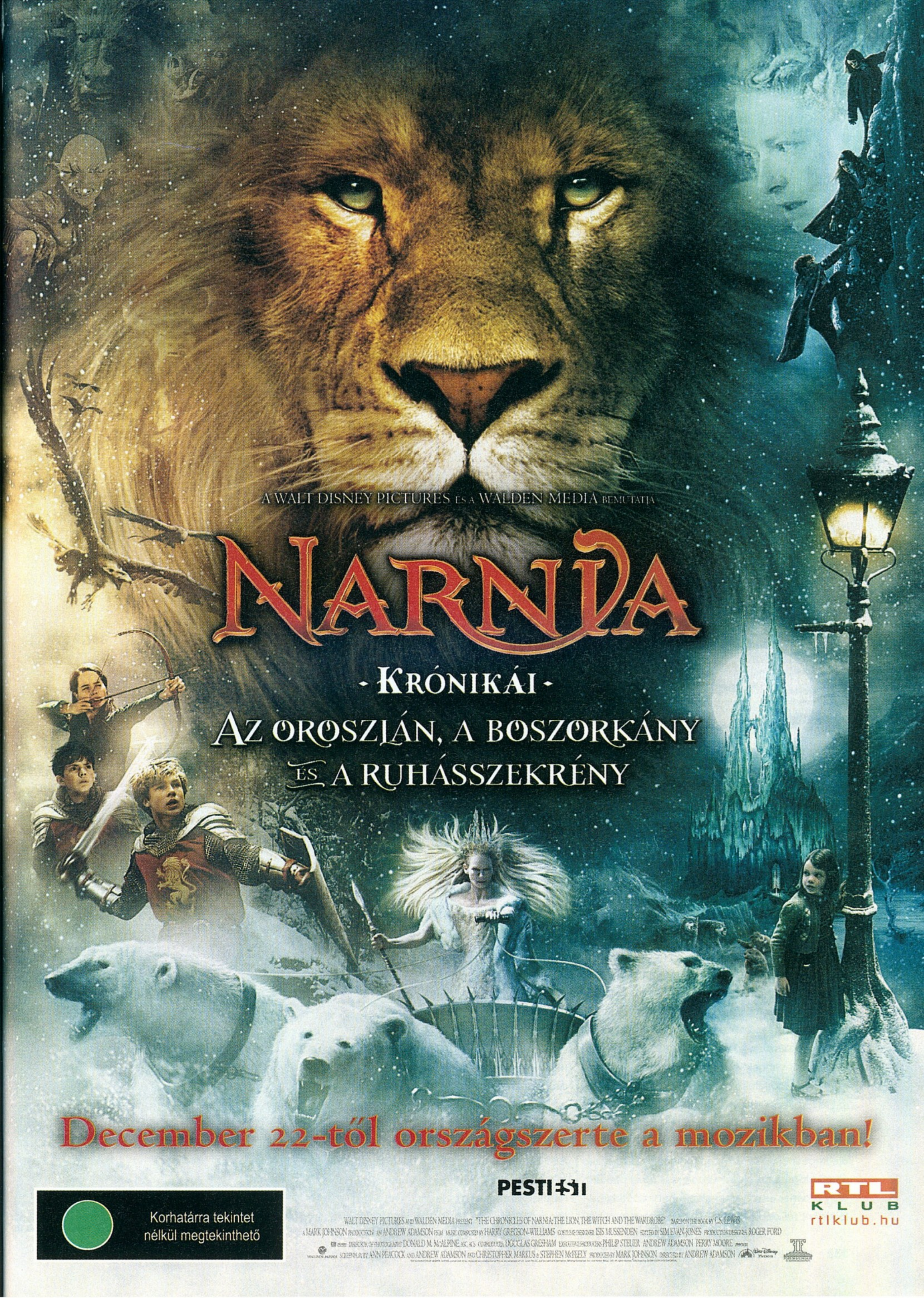
PC GURU index 3/5

\+ - Jó űrcsaták
- Jó ötlet a hősök bevezetése...

− - ...csak a megvalósításuk rossz
- Elnagyolt design
- Közepes látvány, buta AI

Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4.3 GB HDD

Battlefield 2	95%
SW Battlefront 1	87%
UT 2004	94%



A WALT DISNEY PICTURES ÉS A WALDEN MEDIA BEMUTATJA
NARNIA
- KRÓNIKÁI -
AZ OROSZLÁN, A BOSZORKÁNY
ÉS A RUHÁSSZEKRÉNY
December 22-től országszerte a mozikban!
PESTI EST
RTL KLUB
rtlklub.hu
Korhatárra tekintet nélkül megtekinthető
WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT "THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE" BASED ON THE BOOK BY C.S. LEWIS
A MARK JOHNSON PRODUCTION AN ANDREW ADAMSON FILM MUSIC COMPOSED BY HARRY GREGSON-WILLIAMS COSTUME DESIGNER ISIS MUSSENDEN EDITED BY SIM EVAN-JONES PRODUCTION DESIGNER ROGER FORD
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DONALD M. McALPINE ASC, ACS CO-PRODUCER DOUGLAS GRESHAM EXECUTIVE PRODUCERS PHILIP STEUER ANDREW ADAMSON PERRY MOORE
SCREENPLAY BY ANN PEACOCK AND ANDREW ADAMSON AND CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY PRODUCED BY MARK JOHNSON DIRECTED BY ANDREW ADAMSON

Kergetnek a jazigok, mint labdát a brazilok   írta · Kozi

PRO EVOLUTION SOCCER 5

fejlesztő › konami tokyo kiadó › konami web › www.

A Konami tokiói részlege majd háromszáz embert foglalkoztat. Kínálatuk is hatalmas, a PC mellett minden konzolra is zajlik itt a fejlesztés. Számos egyéb játék mellett itt hegesztették a kultikussá vált Silent Hill-történeteket, itt készül a remek táncprogram-sorozat, a Dance Dance Revolution, az újabb Castlevania-fejezetek, illetve az aranylabdát fialó focisorozat, a Pro Evo Soccer is.

Több mint tíz éve játszom Pro Evolution Soccer-játékokkal." – olvashatjuk a Konami egyik sajtóközleményében Thierry Henry, az Arsenal és a francia válogatott oszlopos tagjának, nem mellékesen a Pro Evolution Soccer 5 egyik reklámarcának szavait (a másik fickó John Terry, a Chelsea és az angol nemzeti tizenegy kiváló védője). Henry kétségkívül zseniális támadó, de azért a suszter maradjon csak a kaptafánál: az első Pro Evo 2001-ben jelent meg PlayStationön, ami azért nem volt annyira régen. Az mondjuk igaz, hogy ha a széria igazi gyökereihez nyúlnánk, és megtapogatnánk egy bontatlan és érintetlen J-League Winning Eleven játékot, tízéves porréteget seperhetnénk le a tokról – más kérdés, hogy ez kizárólag Japánban jelent meg. (Afelől pedig erős kétségeink vannak, hogy ez a Henry gyerek akkora hardcore játékos lenne, hogy két hónappal a PlayStation európai megjelenése előtt kiutazott a Felkelő Nap Szigetére, egy japán nyelvű játékkal tolni az ipart.) A sorozat mindenesetre életképesnek, és igen képlékenynek bizonyult: átalakult párszor, nevet váltott, két ágra szakadt (egy arcade, és egy szimuláció-hajtás nőtt ki belőle) és Európába is eljött. A mi szempontunkból most egy a lényeg: PC-n immár harmadszor teszi tiszteletét.

BEAUTIFUL GAME

Jogosan merülhet fel, hogy mit papolok itt holmi PES-történelemről, amikor talán azt sem tudjátok, mi ez – így dióhéjban bemutatom annak, aki nem ismerné: a derék japánok által fejlesztett játék a FIFA legnagyobb (és egyetlen) riválisává nőtte ki magát az elmúlt pár év során. Természetesen ebből következően (akárcsak a többi, riválissal rendelkező EA-sportjáték esetében) netszerte már jóval a megjelenés előtt zajlik a két rajongótábor között a néhol igen éles hangú vita a melyik a jobb, melyik a szebb, melyik tud többet témakörben. (Ami, akárcsak minden ilyen kategóriájú fórumos szájkarate, egyenes, és megmosolyogtatóan szánalmas folytatása az óvodá-

NAGY PÉNZ, NAGY FOCI

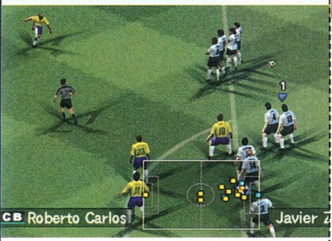
Bármelyik játékmódban is játszunk, ha sikereket érünk el, a program úgynevezett PES-pontokkal honorálja teljesítményünket. Ez gyakorlatilag fizetőeszközként szolgál, az options menüben a PES-Shop pontra bökve mindenféle földi jót vásárolhatunk magunknak: régi idők nagy csapatait, játékosait kaphatjuk meg, új labdatípusokat, stadionokat, kameraállásokat és látványeffektusokat vehetünk, illetve megnyithatjuk a legnehezebb, profiknak járó hatos nehézségi fokozatot is.

Emerson kicsit lemeradt, Lake és Palmer sehol... nem lesz ennek így jó vége, srácok!

ból ismert „Az én apukám erősebb!"-mondakörnek.) Jómagam '85 óta játszom focijátékokkal (az első szerencsés Andrew Spencer 1983-as International Soccere volt C64-re), és nem osztom ezt a nézetet: a PES és a FIFA ugyanis nagyon más játék, így bármiféle összehasonlítás értelmét veszti (nem is fogjuk ezt megtenni). Mondjon bárki bármit, a PES egyértelműen a máig megjelent legmélyebb, legkomolyabb és legtökéletesebb szimulációja annak a sportágnak, amit az angolok nemes egyszerűséggel „beautiful game"-nek, mi pedig labdarúgásnak nevezünk.

„HOGY MIÉRT NEM KÉPESEK A DRÁGA JÓ JAPÁNOK EGYSZER NORMÁLISAN ÁTÍRNI PC-RE A VILÁG LEGJOBB FOCIJÁTÉKÁT...?"

Gyorsan fussunk át a száraz adatokon, mire is számíthat az ötödik részt megvásárló játékos. Az előző rész óta a felépítésben nagyobb változás nem történt: a bemutató meccs mellett játszhatunk hét ligát (az olasz, a spanyol, az angol, a német, a francia, a holland első osztályt, illetve egy szabadon konfigurálhatót, akár válogatottakkal is), és hatféle kupáért küzdhetünk (a világbajnokság és az egyes kontinensviadalok mellett a kedvünkre összerakható Konami-kupa szerepel itt). Emellett elindulhatunk a Master League-ben, ami tulajdonképpen egy jó hosszú játékosedzői karrier szabadon választott klubcsapattal; és ha úri kedvünk úgy tartja, kihívhatjuk a világot egy online meccsre is. Ezeket nem kell túlragozni, talán csak a Master League szorul bővebb magyarázatra: klubcsapatunkkal gyakorlatilag szezonokat játszunk egymás után (a bajnokik mellett kupaküzdelmek is lesznek), mindeközben edzőmeccseket játszhatunk, játékosokat adhatunk-vehetünk, fiatal tehetségeket trenírozhatunk, megpróbálhatunk felkapaszkodni az első osztályba, majd elindulni a „nemzetközi" kupák valamelyikében, és megnyerve azt a csúcsra jutni. A nemzetközi szó azért kapott idézőjelet, mert már a konkrét bajnokság is az: a játékban szereplő összes klubcsapatból alakul ki a négy divízióra osztott mezőny, induláskor pedig megválaszthatjuk, melyikben kívánunk szerepelni. Tapasztalataim szerint a csapat sikerei mellett a legnagyobb játékélményt a fiatal tehetségek felkarolása nyújtja – a mecseken tapasztalati pontokat szereznek, amelyek az egyes tulajdonságaik növekedésére lesznek hatással (pl. rúgunk vele egy-két gólt, és megnő a lövőereje és pontossága). Ha mondjuk 18 évesen megszerzünk bagóért egy született zsenit, kellő odafigyeléssel és törődéssel két-három év alatt a csapat meghatározó játékosa, illetve világsztár válhat belőle. Remek, hosszú heteken át tartó, élvezetes szórakozást nyújthat ez a játékmód. Összesen 138 klubcsapat és 57 nemzeti válogatott (mi is benne vagyunk!), szerepel a játék kínálatában, eme csapatok pedig 27 különböző stadionban csaphatnak össze egymással.

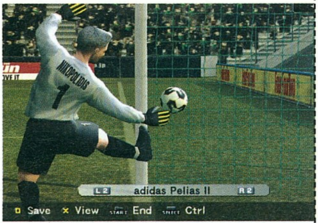


NINCS NISTELROOY

Sajnos licencek tekintetében továbbra is erős hiányosságokat mutat a program, gyakorlatilag idén ugyanott vannak, ahová a tavalyi epizóddal eljutottak: a spanyol, a holland és az olasz ligáké rendben (bár utóbbiban a Cagliari érdekes módon Teste di Moro néven fut – talán Szardínia szigetéig már nem merészkedtek el egyezkedni a nevek jogairól?), a többi viszont sajnos fantázianeveken fut (akárcsak az összes stadion és kupasorozat). Játékosok tekintetében sem sokkal jobb a helyzet, cirka 80%-uk szerepel eredeti néven, a többieké valami elferdített ostobaság. (Igen vegyes a körkép: pl. a Manchester United csatára Van Nistelrooy, a holland válogatottban viszont Nincs Nistelrooy, pontosabban Von Mistelroumnak hívják. A nagyobb csapatok közül rajtuk kívül kamu néven szerepelnek a csehek, németek, horvátok is.) Igaz, ha valakit nagyon bosszantanak ezek a dolgok, a főmenüből szépen kiválasztja a nagyszerű editort, ahol aztán a játékos bőrszínétől a nevén át a klubcsapat címerének megrajzolásáig az ég adta világon át mindent elvégezhet.

Említettem, hogy a játék gyakorlatilag totális futball-szimuláció – és egyáltalán nem a levegőbe beszélek (nem mintha amúgy szokásom lenne...). Ha mérkőzés előtt a számtalan taktikai variációból beállítjuk a nekünk megfelelőt, illetve kikísérletezünk egy újat, meglepődve fogjuk tapasztalni, hogy a játékosok tökéletesen a beállított sémának megfelelően mozognak a pályán (még a magyarok is, ami már egyenesen utópisztikusan hangzik). A kb. 40-50 jellemző (pl. sebesség, reakcióidő, fejelés, lövéserő, gyorsulás, technika, csapatmunka) játékosonként nem pusztán csiricsáré számadat, ezt azonnal és látványosan tapasztalni fogjuk, amint egy gyen-

gébb és egy erősebb csapatot – vagy akár játékost – szembeállítunk egymással. A fizikai modell kiváló és élethű: a játékosoknak – és ez a mostani rész egyik legjobban finomhangolt újdonsága – érezhetően súlyuk, tömegük van. A sprintelésbe való át-, illetve visszaváltás bizony időbe kerül, egy rohanó játékos nem tud azonnal kilencven fokos kanyart venni, és ha háttal állunk a kapunak, csak a legritkább esetben tudunk fordulásból veszélyes lövést megereszteni. A futó játékos a labdát sem úgy kezeli, mint amikor kocog vagy egy helyben áll: hosszabban tolja meg, rosszabb hatékonysággal lő, sőt esetenként át sem tudja venni a kapott passzt. A bírók ténykedése, a sérülések kezelése is elsőrangú. A program gyakorlatilag a tétlen les fogalmán kívül mindent ismer, előnyszabály esetén később osztja ki a sárgát, láthatunk partvonalon kívüli ápolást – sőt az idei részben még azt is bevezették, hogy a földön fekszik egy sérült játékos, de nem áll le a meccs, ha a labda akcióban van és nem történt szabálytalanság (pl. a csatárunk rosszul ugrott fel fejelni és meghúzódott) – csak egy idő után veszi el a spori a bőrt, és következhet a játékvezetői labda.



GOINGFORGOAL.COM

A Konami a PES5 piacra dobásával együtt fellőtt egy weboldalt (Going for Goal: www.goingforgoal.com), amely gyakorlatilag egy kvízjáték a foci témakörében. Célunk, hogy a feltett kérdésre adott idő alatt (cirka 15-20 másodperc) a négy lehetséges válaszból megjelöljük a helyeset. A „játéktéren" két csapat küzd egymással (akár a gép, akár egy társ ellen is nyomulhatunk) – ha jó választ adtunk, a labda közelebb kerül az ellenfél kapujához. Három-négy, egymás utáni helyes válasz általában gólt eredményez (és vica versa: ha többször rontunk, gólt kapunk), a mérkőzést pedig természetesen az nyeri, aki több gólt rúgott. A feladat nehéz, ugyanis szinte kizárólag az angol klubfocit, illetve a válogatottat érintő témakörből szemezgetnek (pl. „Hány olyan csapat szerepel az angol ligákban, amelynek nevében van x betű?"; „Kit állítottak ki, amikor David Batty és Graeme Le Saux összeverekedett?") – a sikerhez így a szigetországbéli labdarúgás lexikális szintű ismerete (vagy elképesztő mázli) szükségeltetik. A lehetséges nyeremények között egy angol focimagazin (FourFourTwo) előfizetése, illetve Konami-játékok szerepelnek. Lehet próbálkozni, bár a telefonos segítség nem megengedett.

A PES igazi esszenciáját továbbra is a mérkőzések sava-borsa, azaz a gólok számtalan variációja nyújtja: szereztem már gólt 40 méterről (Adriano a király!), félfordulásból kapásból, előfordult, hogy a kapufáról lepattanó labda a kapus hátáról csorgott be, vagy hogy egy védő menteni akart, de pont egy előtte álló társára rúgta a labdát, ami így a hálóban kötött ki. Nem szükséges különösebb képzelőerő ahhoz, hogy mindez egy focifanatikusnak milyen fantasztikus élményt is nyújthat.

A SZOKÁSOS FEKETELEVES

Elérkeztünk a PC-s verzió szinte egyetlen gyenge pontjához: irányítás. Nos, azt kell mondanom, vegyes érzéseim vannak ezzel kapcsolatban. Kezdjük ott, hogy ugye alapvetően konzolos átiratról van szó – ez már a kontrollbeállító képernyőn látszik, ugyanis a program egy sematikus PS2-gombkiosztást tár elénk, amit ugyan kedvünk szerint szervezhetünk át bármely nekünk tetsző billentyűre, de egyszerűen nem fogjuk tudni, mi mit csinál, azt ugyanis itt nem közlik velünk (hanem egy másik menüpontban, a Button Configurationben). Meg kell jegyeznünk, hogy a „háromszög"-et mondjuk az A-ra állítottuk, és a későbbiekben megsasolhatjuk, hogy mi a túrót is jelent ez a bizonyos „háromszög"... Ez hanyag munka, ne szépítsük, nekem is az volt a piszok nagy mákom, hogy évek óta játszom PS2-n a sorozatot, fejből ismerek minden gombot, és megvan a kialakított konfigurációm, amit csak rá kellett húznom a billentyűzetre. Ez azonban csak az egyik része a dolognak. Sok órát játszottam billentyűzettel, és meggyőződésem, hogy – még ha az ember közvetlen rokoni körébe tartozik Kocsis Zoltán vagy egy polip, illetve ha Csernobil úgy hatott rá, hogy minimum hat ujj jut egy kezére – a játék bonyolultabb funkcióit (különleges cselek, emelések) nagyon nehéz ily módon előcsalogatni. Jómagam rengeteg gyakorlás után sem mernék kiállni egy kontrollerrel játszó, közepes játéktudással rendelkező ellenféllel szemben... A játék akkor válik igazán játékká PC-n is, ha beszerzel egy jó gamepadet. Mindennek tetejébe a játék alapból sem könnyű darab; ha újonc vagy, jó sokáig nem lesz sikerélményed. A játék nem tűri a durvaságot – aki csapkodja a gombokat, erőből játszik, eleve kudarcra van ítélve – ezt a játékot simogatni, becézni kell, érzéssel kell hozzányúlni. Ha viszont megszereted, megszokod, profán hasonlattal élve a magadévá teszed – na akkor félelmetes lesz. Együtt élsz a mérkőzéssel, bizseregve érzed, ahogy a játékosok szinte táncolnak a kezed alatt.

Cresponak négy árnyéka van, de a lesszabály akkor sem fog ki rajta

Az ötödik Pro Evo epizód ismét remek alkotás lett, még azt figyelembe véve is, hogy a fizikai újdonságokon, és a sérülésrendszeren kívül gyakorlatilag semmi komoly változás sem történt tavaly óta. Viszont ez éppen elegendő: nagyon érzik ezek a japán fiúk, hogy mihez, hogyan és milyen mértékben kell hozzányúlni – ami jó, azt ne bolygassuk, annyit meg azért rakjunk bele, hogy újszerűen hasson. Külsőségek? Egyáltalán nem csúnya, a játékosok animációja nagyszerű, a stadionok is részletgazdagok – de igen bántó néhány nagyon alacsony felbontású textúra (zászlók, menük, pályamenti elemek). Láttunk ennél szebb focit, igen. Jobbat, hangulatosabbat viszont nem, ez biztos. Eddig bárkivel meg tudtam szerettetni, akinek csak egy parányi affinitása is volt a labdarúgás iránt. Akinek viszont nem, még az is megállt előtte: kialvatlan WoW-osok és a WC-re is egérrel járó FPS-őrültek is vetettek rá egy pillantást – majd megálltak és végignézték az általunk játszott meccset. Hálás vagyok a Konaminak, hogy megajándékoztak ezzel a sorozattal!

Pro Evolution Soccer 5

grafika	20/25
zene	10/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15

88%

PC GURU index 5/5

\+ Közel tökéletes játékélmény
\+ Nagyszerű fizikai modell
\+ Kiváló animációk

− Kontrollerrel az igazi
− Hiányzó licenszek
− Portolhatták volna jobban is...

FIFA 06	90%
Pro Evo Soccer 4	89%
Pro Evo Soccer 3	87%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 800MB HDD

MAGYARORSZÁG EGYETLEN
PlayStation
100% FÜGGETLEN
MAGAZINJA
METAL GEAR SOLID 4 10. OLDAL
DVD MELLÉKLET 81 VIDEO
PC GURU különszám 2005.II Ára: 1299 Ft
PLAY!
Az egyetlen PlayStation magazin
PS2 PS3 PSP
TESZT
GTA
LIBERTY CITY STORIES
62. OLDAL
TESZT
JAK
FINAL FANTASY X
DVD MELLÉKLETTEL
PLAY!
2005.01
optimal
KABOOM
BLAM BLAM BLAM
MEGJELENÉS: DECEMBER 2.

Úriember csak biztosra fogad

BET ON SOLDIER

írta · Flatline

fejlesztő > kylotonn **kiadó** > digital jesters **web** > www.betonsoldier.com

A Kylotonn aránylag ismeretlen, párizsi központú francia fejlesztőcsapat. Az elmúlt hat évben a Ktengine nevű grafikus motort, és az Iron Storm című, elég halvány (ennek ellenére 300 ezres eladású) akciójátékot tették le az asztalra.

A Kylotonn fejlesztőcsapat neve nem hiszem, hogy sokak számára lenne ismerős, ami nem is csoda, hiszen az Iron Storm (nem keverendő össze az Ion Stormmal!) felett a szakma gyorsan és könnyen elsiklott – valljuk be, nem véletlenül. Ugyan FPS volt és nem volt annyira csúnya, mint amennyire várható lett volna első fejlesztésként, a történet és a kivitelezés hagyott némi kívánnivalót maga után. Három év múlva eljött az idő, hogy javítsanak középkategóriás hozzáállásukon és végre valami egetrengetőt alkossanak. Erőfeszítéseik végeredménye a Bet on Soldier, ami valahol sikeresen teljesítette is a kitűzött célt... Csak ez a „valahol" sajnos nem egészen ott van, ahová a derék franciák megálmodták.

UNREAL TOURNAMENT KLÓN?

A történet csak azoknak nem sugallja azt, hogy az UT-t próbálták koppintani a fejlesztők, akik az elmúlt éveket valami eldugott tibeti kolostorban, vagy csendes-óceáni lakatlan szigeten töltötték. Eszerint adott mindig egy-egy aréna, ahol pénzéhes zsoldosok küzdenek egymással, ezzel szórakoztatva az őket szponzoráló nagyvállalatok nagykutyáit – amelyek háborús tevékenységként űzik a játszmák levezénylését. Tulajdonképpen csak Xan és Malcolm hiányzik a képből, bár tulajdonképpen ők is ott vannak szinte, csak más néven. A játékosnak nincs más dolga tehát, mint az igencsak gyenge egyszemélyes kampányt végigvinni, rommá amortizálva a billentyűzetét és egerét. Hogy utána milyen lehetőségeink lesznek? Ki kell ábrándítanom mindenkit, aki ebben a játékban keresi a következő UT-t: nincs igazán használható multiplayer, csupán egy egyedi ötletként (bár véleményem szerint halva

- Fényképezz már, marha nehéz ilyen peckesen tartani ezt a dög nehéz mordályt!

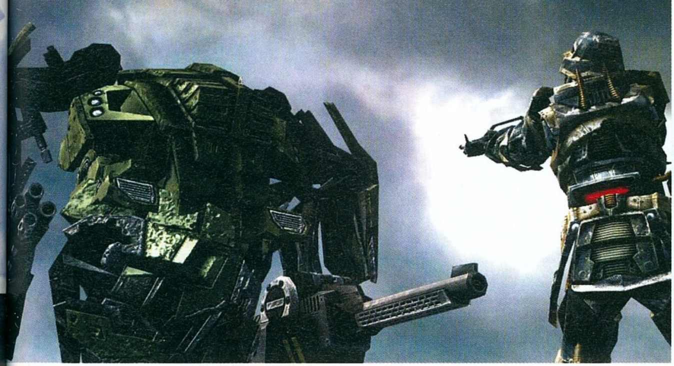
született) prezentált Battlefield-féle ticketes pénzszerző rendszer. Online sokkal izgalmasabb a játék, mint offline, de sajnos nehezen találhatók olyan szerverek az utóbbi időben, amelyeken játszik bárki is...

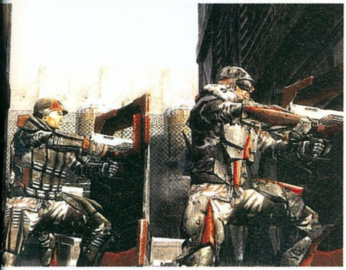
FEGYVEREK, JÁTÉKMENET, MIEGYÉB

Hatféle karaktertípust választhat a játékos maga mellé az arénába, akikre szüksége is lesz a túléléshez, nem csupán dísznek vásárolja őket rakalapnyi pénzért. Már a kezdetektől fogva sejthető, hogy a pénz körül forog minden a játékban – nem csupán az előkészületi képernyőn befolyásolja, hogy miből mennyit lehet vásárolni, de a játéktéren is elengedhetetlen szükség van rá. Azon túl, hogy a fegyvereknél nem igazán lehet kiigazodni azon, hogy épp melyik mennyivel erősebb a másiknál (a nagyobb lőszerkapacitást, tűzerőt csupán szövegekkel jelzik), nincs nagyobb gond az információáramlással a csúz-

likkal kapcsolatban. Egy drága fegyvernél első pillantásra csak az árcédula alapján tudjuk meg, vajh mennyire hasznos belező szerszám. Érdemes a mesterlövészpuskát választani, lehetőleg minitávcső-fejlesztéssel, ami nagyban megkönnyíti a fejlövéseket, ha már az AI nem túlzottan rohan fedezékbe behúzott nyakkal... Gránátot ne vegyetek: drága is, rossz is, kicsit is pukkan és körülbelül annyira nehéz jól eldobni, mint zsebkendőbe rejteni a tejbegrízt az oviban...

Ha az arénákban segítségre szorultok, mindig érdemes a protector és az engineer kasztok segítségét igénybe venni. Míg az egyik egy panel-





háznyi pajzsot cipel magával, mindentől megvédve magát és azt, aki mellette áll, az engineer egy apró (értsd: akkora, mint egy ipari fénymásoló) hegesztőpisztollyal rohangál, amivel bármikor képes a lövésektől meggörbült páncélzatunkat javítani. Elég komikus, amikor a legnagyobb mészárszék közepette egyszer csak nem érti a játékos, hogy a képernyő bal oldalát miért takarja el valami – majd odafordulva ráeszmél, hogy éppen kalapálják a páncélzatát, mit sem törődve azzal, hogy éppen sűrű fejhullás és pénzkeresés zajlik a csatatéren. Vigyázzatok hát az engineerekre, nélkülük nehezebb... de nem lehetetlen!

A pályákon számtalan olyan hely van (jobbára kisebb épületekben), ahol Reload állomások vannak elhelyezve. Ez azt jelenti, hogy csak ott lehet újratölteni a fegyvereket, hanem azt, hogy jó uzsorakamatokkal mért pénzért újabb felszerelést és páncélt lehet vételezni. Ugyan általában a gyilkosságokból és a pályák teljesítéséből befolyt összeg jócskán fedezi a nehézséggel járó sérülések patch-elését, mégis inkább ajánlott csata előtt jól felszerelkezni.

Nem árt elolvasgatni azt sem, hogy az adott pályák főellenfelei mire kezdenek el vakarózni, ugyanis nem mindegy, milyen tölténnyel lövitek, hol sebzitek őket és így tovább. Az egész túrótortára már csak cseresznye, hogy hatvan másodperc alatt kell legyűrni az általában lakóparknyi méretű robotokat, vagy egyéb főellenségeket. Fontos tudnotok azt is, hogy újratöltéskor, ha még volt a tárban skuló, azt elvesztitek – csakúgy, mint a való életben.

„NEM EGY ÉV JÁTÉKA-JELÖLT; TEGYÜK EL ÍNSÉGESEBB IDŐKRE, UBORKASZEZONBAN JÓL FOG MÉG JÖNNI!"

VIZUÁLIS MEGJELENÍTÉS, HANGOK

A játék szép. Talán ez az egyetlen igazán erős oldala, kitettek magukért a fejlesztők. Hatalmas terepek vannak, meglehetősen erős ipari hangulattal, azaz mindenhol fém, por, és kosz, minden, ami kellhet. A fegyvermodellek hihetőek, a karakterek animációi viszont már annál kevésbé. Az elhalálozás modellezése kifejezetten gyengécske, abszolút nem úgy reagálnak a fejbelőtt katonák, vagy az épp géppuskasorozat elé vetődött figurák, mintha megütné őket bármi is. Ha elfáradnak végül – ami szerencsére elég hamar bekövetkezik – csak egyszerűen hátradőlnek, mint egy dominó. Ugyan az AI néhol mutat hajlandóságot arra, hogy megfelelő ellenfél legyen, de a FEAR után senki számára nem elég az, hogy néha be-berohannak egy fedezéknek vélt hordó mögé (amiről aztán persze kiderül, hogy felrobbantható). Az egyetlen igazi kihívás a főellenfelek hajkurászása, de megfelelő fegyvertárral ők is könnyen átküldhetők az örök olajmezőkre. Az engine közepesen gyors, ami viszont fontosabb: nincs szüksége akkora mennyiségű memóriára, mint jelenleg a nagyobb tipróerővel rendelkező AAA kategóriás FPS-eknek. Javasolt a DirectX9-es kártya, de kicsit gyengébb 8-as szériák is kielégítő játékélményt adnak, így érdemes próbálkoznotok a játékkal régebbi géppel is. Hangok terén nem igazán lehet objektíven nyilatkozni, hiszen egy ideje azok számára, akik sűrűn játszanak FPS játékokat, minden kísértetiesen hasonlóvá kezd válni. A fegyverek ugyanolyan jól szólnak, mint minden más játékban, a kiáltások, parancsok megfelelően öblös férfihangokkal vannak felkottázva és így tovább. Igazából csak akkor lehetne kiemelkedő teljesítményről beszélni, ha mind zene, mind zörejek terén meglepő odafigyelést tanúsítottak volna a Kylotonn designerei – ami sajnos nem éppen fedi a valóságot jelenleg. Maradjunk annyiban, hogy minden rendben van a hangokkal, pont úgy, mint összességében véve a grafikával is.

UNREAL

Az ügyességre, reflexekre alapozó multiplayer FPS-ek királya (quakerektől bocs), és mint ilyen, a Bet on Soldier első számú ihletforrása az Unreal Tournament sorozat. Kíváncsian várjuk, mivel áll elő az Epic a 2007-es részben...

VÉGÍTÉLET

Mi hiányzik tehát? Tulajdonképpen egészen kellemes színfoltja lehetett volna az év végi játékfelhozatalnak a Bet on Soldier, ha nem lennének annyira erős konkurensek a boltok polcain, hogy gyakorlatilag senki sem fogja a vicces nevű betonkatonát választani a FEAR, Call of Duty 2, Quake 4 vagy akár a Brothers in Arms 2 mellett. A multiplayer sem fogja életben tartani, továbbá bosszantóan sok hiba van a játékban – példának okáért rengeteg gépen el sem indul. Azt hiszem, a híres-hírhedt Starforce védelem okolható ezért, de ez csak piciny sejtés, nem az első ilyen játék, aminek a futtatása problémákba ütközik azoknál, akik rávették magukat, hogy megvásárolják. Az Iron Storm és a Bet on Soldier közti minőségkülönbség alapján viszont van okunk reménykedni, hogy továbbra is felfelé vezet a derék gallok útja; én szurkolok a következő projektjük sikerességéért!

Bet on Soldier

grafika	20/25
zene	11/15
játékélmény	26/40
kategórián belül	10/15

69%

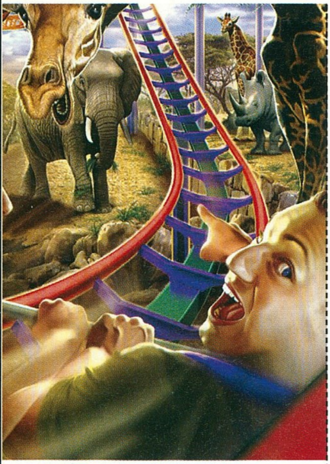
PC GURU index 3/5

\+
- Jó arénák
- Markáns főellenfelek

\−
- Nem összeillő játékmenet
- Túl erős a merterlövész
- Elsietett koncepció

Minimum gépigény: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD

Unreal Tournament	95%
UT 2003	85%
UT 2004	94%



Valami vadság **írta** · JuliuS

ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!

fejlesztő › frontier development **kiadó** › atari **web** › www.rollercoastertycoon.com

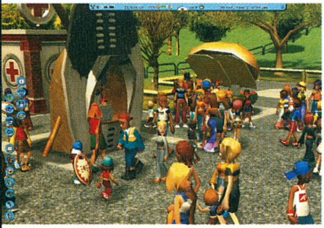
A közel negyedszázada alapított brit Frontier Development a Transport és Rollercoaster Tycoonokkal elhíresült Chris Sawyer, illetve az Elite-tel legendává vált David Braben közös csapata. A harmadik Rollercoaster szorgos kiegészítő-futószalagja mellett állítólag az Elite 4-en dolgoznak mostanság...

A Rollercoaster Tycoon 3 első kiegészítője a nyári kánikulára időzítve érkezett, hogy medencékkel és vízi látványosságokkal hozzon virtuális felfrissülést monitorok előtt aszalódó testünknek. Most fordított a helyzet: odakint havazás, tél és zimankó, míg a monitorokon beköszöntött a szafari-hangulatú állatkerti vigasság.

BUDAPEST PERELHETNE

A Wild! az állatokra helyezi a hangsúlyt, komplett állatkertek, és az azzal járó szórakozási lehetőségek felvonultatásával bővítve amúgy sem szerény parkmenedzselési lehetőségeinket. Ideje új park építésébe vagy rettentő nagy korszerűsítésbe fognunk, hiszen a régebben elmentett állásokban valószínűleg már mindenki 100%-os beépítést produkált, így ott nincs helye az új látványosságoknak. Márpedig azokban nincs hiány, hiszen a Wild! az állatkertek felhúzása mellett állatoknak öltözött hangulatfokozó emberkéket és idomított állatokkal produkált attrakciókat, cirkuszi látványosságokat is felvonultat. Talán a fejlesztők Budapesten jártak, és a Városliget példáján felbuzdulva vették az ötletet, hogy állatkertből, vidámparkból és cirkuszból álló épületegyüttest telepítsenek egymás mellé...

Fő a következetesség: Michelle-ből is a Wildot szeretjük, Rollercoaster Tycoonból is



SZERETEM A BŐRÖD ILLATÁT

A Wild! leginkább kidolgozott része természetesen a különféle állatok megjelenítése, ami olyan remekül sikeredett (igaz, alig több mint 20 faj került a játékba), hogy szinte még a szagukat is érezni véljük. Mivel elsődleges feladatunk továbbra is a tömegszórakoztatás, méghozzá gazdaságilag nyereséges szinten, így lépten-nyomon megfigyelőablakokat nyithatunk a ketreceken, amin áthaladva látogatóink perkálhatnak a látványosságokért.

Persze költség is jár a dögökkel: elsőként mindjárt valami biztonságos ketrecet kell építenünk, amiből nem tudnak kitörni. A kerítések szerepe így jelentősen felértékelődött, hiszen ha a háromféle típusból rosszat választunk, állatkánk könnyen áttörheti azt... hogy Black & White-os avatárt játsszon. Ha megtörténik a baj, nekünk kell altatópuskával kilőni a vadat (ez a Sniper mód), lehetőleg vigyázva a látogatókra, majd visszapakolni kis kedvencünket megerősített birodalmába. Kell még neki házikó is, hogy pihenhessen kedvére, ki kell választanunk, hogy mit egyen, fel kell fogadnunk gondozót hozzá, plusz néhány unaloműző játékról is gondoskodhatunk (a Zoo Tycoon meg megy a levesbe...). Ha állatkáink egészségesek, és sikerült a nemek arányát is jól eltalálnunk, számíthatunk természetes szaporulatra, amit újabb látványosságként prezentálhatunk, de el is adhatjuk más parkoknak. Az állatok szépen fokozatosan állnak majd rendelkezésünkre, ahogy haladunk előre a kilenc új scenarióban, de Sandbox módban azonnal megkapjuk az összeset.

JURASSIC PARK ÉS OROSZLÁNKIRÁLY

A MixMasterbe bekerült a Fővárosi Nagycirkusz attrakciója is, azaz oroszlánshow-t szervezhetünk, aminek tetszés szerint állíthatjuk össze a programját, hogy végül összekapcsoljuk egyéb látványosságokkal (mint a tűzijáték).

Az alapok területén is történt fejlődés: új extrém hullámvasutak jelentek meg (összesen nyolc), hajmeresztő látványosságok érkeztek az osztott pályától a robotkaros átemelőkig, és kaptunk négy új szállítóeszközt is. Vannak új ajándékboltok, és új karakterek is – viszont most először tudjuk elhelyezni kezünk nyomát, hiszen egy textúraszerkesztővel saját táblákat és reklámoszlopokat hozhatunk létre.

A töltény a második kiegészítőnél sem fogyott el: remek ötlet volt állatkertté bővíteni szórakoztató központunkat. Rengeteg újdonságot zsúfoltak a készítők a Wild!-ba, így nyugodt szívvel merem ajánlani minden RC3-tulajdonosnak.

Rollercoaster Tycoon 3: Wild!

grafika	22/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

85%

PC GURU index 5/5

\+
- Újabb remek kiegészítő
- Tömve újdonságokkal
- Félig-meddig tartalmazza a Soaked!-et is

–
- Az amúgy is igen magas gépigény tovább kúszott felfelé

Rollercoaster T. 3	89%
Soaked!	86%
Zoo Tycoon 2	83%

Minimum gépigény: P3 933 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 800 MB HDD, Rollercoaster Tycoon 3 alapjáték

új most mégtöbb csengőhang, kép, játék...

Bublo mobile fun

www.bublo.hu

TOP POLI CSENGÉSEK

PCP xxxx ---> 1785

Forogj világ	Nox	10472
Adagio for Strings	Tiesto	10710
Árva Fiú	Rony	10491
Candy Shop	50 cent	10380
Lonely	Akon	10573
Boro Boro	Arash	10534
Mindhalálig mellettem	Zsédenyi Adrienn	10141
Anticipating	Britney Spears	1039
Numerakirály	Irigy Hónaljmirigy	10103
Szajber gyerek	Kistehén TZ	10395
Phantom of the Opera	Webber	1016
Rabszolgalány	L.L. Junior	10493
Macskajaj	Filmzene	1299
A Keresztapa	Morricone	1300
Volt egyszer egy Vadnyugat	Morricone	1311
Karib-tenger Kalózai	Morricone	1535
A Jó a Rossz és a Csúf	Morricone	1199
Rózsaszín Párduc	Filmzene	1163
Nothing Else Matters	Metallica	1138
Szájber Gyerek (remix)	Kistehén TZ	10834

SMS ára: 400 Ft.- (500 ÁFA-val)

TOP TOP TOP TOP TOP TOP

TOP VALÓS CSENGÉSEK

PCA xxxx ---> 0690 629 000

Desperado	Horgas Eszter	10057
Adagio For Strings (RE)	Tiesto	10321
Axel F. (RE)	Mad Frog	10324
Love Comes Again (RE)	Tiesto Feat. BT	10275
Valami Véget Ért	Andrewboy&Dennis Clarke	10049
Boro Boro	Arash	10081
Szalacsi	Egyéb Hangok	3038
Erotikus "aiiiii"	Egyéb Hangok	3041
Polgár Jenő	Egyéb Hangok	3054
Boulevard Of Broken Dreams	Green Day	10082
American Idiot	Green Day	10079
Get Busy	Sean Paul	10088
Numerakirály	Irigy Hónaljmirigy	10054
Crazy	K'maro	10084
Árva Fiú	Rony	10009
Lonely No More	Rob Thomas	10098
Femme Like U	K'maro	10087
Subaru Impreza WRC	Autók	3094
Lo	Állatok	3007

SMS ára: 799 Ft.- (999 ÁFA-val)

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEK

PCP xxxxx ---> 1785

SMS ára: 400 Ft.- (500 ÁFA-val)

Pop		
Stevie Wonder	Happy Birthday	20217
Sheryl Crow	Good Is Good	20216
Natasha Beddingfield	Unwritten	20211
Les Rythmes Digitales	Jaques You Body	20210
Kistehén Tánczenekar	Pitralon	20208
Kistehén Tánczenekar	Feri Elvitte A Kabátom	20207
Kajagoogoo	Too Shy	20204
Juanes	La Camisa Negra	20203
Jamiroquai	Seven Days	20202
Celine Dion	Beautiful Boy	20197
Bananarama	Venus	20194
Backstreet Boys	Just Want You To Know	20193
Aventura	Volvio La Traici	20192
Aventura	Un Beso	20191
Aventura	You're Lying	20190
Aventura	Angelito	20189
Aventura	Our Song	20188
Aventura	La Boda	20187
Aventura	Obsesion (Dance Mix)	20186
Kozmix	Kell Még Egy Szó	21206
Mariah Carey	Get Your Number	21205
Bebe	Micsoda N· Ez A Férfi	21143
Er· s Vs. Spigiboy	Rég Várok Valakire	21141
Ashlee Simpson	Boyfriend	21140
Durch Den Monsun	Tokio Hotel	21139
Madonna	Hung Up	21138
Animal Cannibals & CCSEI·	ször Mindenki Béna	20289
Baby Gabi	Ha Újra Kezdhetném	20288
Hip Hop Boyz	Part A Tó Szélén	20284
Kanye West	Gold Digger	20283
Szilárd	Egy Érintés	20278
Zsédenyi Adrienn	Újhold	20277
Belga	Szerelmes Vagyok	21142
DJ Newl & Jay Cortez	Performance	20285
Rock		
T.A.T.U.	All About Us	20219
Keane	Everybody's Changing	20205
Hoobastank	The Reason	20200
Green Day	Wake Me Up When September Ends	20199
Bloodhound Gang	Foxtrot Uniform Charlie Kilo	20196
Shakira	Don't Bother	21203
The Rasmus	Sail Away	21202
Backstreet Boys	I Just Want You To Know	20287
Bloc Party	Two More Years	20286
Kelly Clarkson	Behind These Hazel Eyes	20282
N/A	Nickelback- Photograph	20281
Rammstein	Benzin	20280
Dance/Disco		
Tommydeep Feat. Sylvie	Nem Vagyok Én Apáca	20220
Szabi Duo	Kar-A-Lábé	20218
Shapeshifters	Back To Basics	20215
Salome De Bahia	Copacabana	20214
KFT	Afrika (Shane 54 Szavanna Remix)	20206
In-Grid	Mama Mia	20201
Crazy Frog	Popcorn	20198
Armand Van Helden	My,My,My	20185
Royal Gigolos	Self Control	21204
Sterbinszky & Zola	Queen Of Chinatown	20279
Funk/Rnb		
Rihanna	Pon De Replay	20213
Pussycat Dolls	Don't Cha	20212
Lemar	If There Is Any Justice	20209
Black Eyed Peas	Don't Lie	20195
Amerie	1 Thing	20184

TOP JÁTÉKOK

SMS ára: 799 Ft.- (999 ÁFA-val)

PCJ xxxx ---> 06 90 629 000

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- Minden színes kijelzős NOKIA
- Motorola: T720 T722
- SonyEricsson K700 T610 T630 Z600
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1
- SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30

Új játékok KARÁCSONYRA!!!

Ha más telefonra szeretnéd küldeni, akkor a szokásos kódok után még annak a telefonszámát is be kell írnod, akinek küldöd. Ezt a számot a 36-al kezdd -ez Magyarországot jelenti- majd a körzetszám -ami 20, 30, v. 70- és jöhet a szám. (Pl: PCP 11785 36301234567). A 36 elé NE! üss "+" jelet!!!

EREDETI HANGOK, ZENÉK

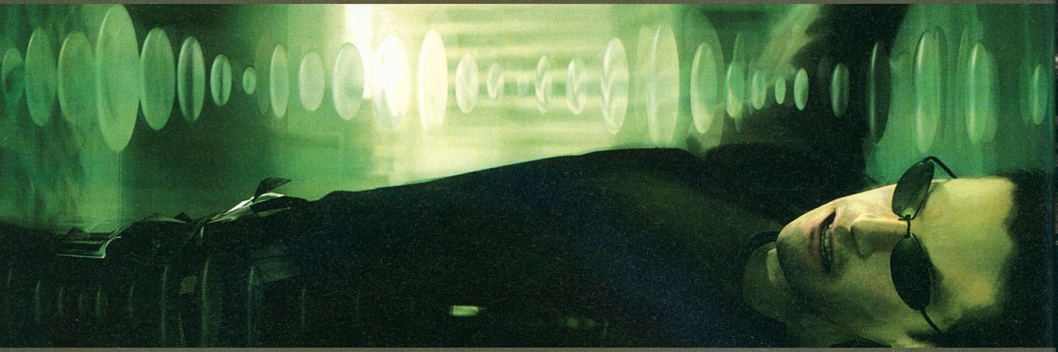
PCA xxxx ---> 06 90 629 000

SMS ára: 799 Ft.- (999 ÁFA-val)

Pop		
Green Day	Welcome To Paradise (Chorus)	13497
Green Day	St. Jimmy	13496
Green Day	She (Chorus)	13495
Green Day	Longview (Verse)	13494
Green Day	Jesus Of Suburbia	13493
Green Day	Good Riddence	13492
Green Day	Brain Stew	13491
Green Day	Are We The Waiting?	13489
Not For Sale	Jöjjön Végre Már...	10296
Hevesi Tamás	Jeremy	10295
Green Day	Wake Me Up When September Ends	10208
Craig David	Unbelievable	10206
David Gray	The One I Love	10201
David Gray	Please Forgive Me	10178
The Darkness	Love Is Only A Feeling	10169
Craig David	Hypnotic	10157
Michael Buble	Home	10156
Craig David	Hidden Agenda	10155
Craig David	What's Your Flava	10144
Craig David	Fill Me In	10142
David Gray	Be Mine	10128
Sean Paul Ft. Sasha	I'm Still In Love With You	10093
Green Day	Holiday	10091
K'maro	Crazy	10084
Garbage	Bleed Like Me	10080
Zsédenyi Adrienn	Mindhalálig Mellettem	10014
Rony	Árva Fiú	10009
Rob Thomas	Lonely No More	10098
Dance/Disco		
Eric Prydz	Call On Me (RE)	10250
Brooklyn Bounce	Crazy (Single Mix)	10244
Tiesto	Adagio For Strings (RE)	10321
Richard Grey Pres. Gate 54.	What A Feeling!	10307
Blue Lagoon	Heartbreaker (RE)	10335
Armand Van Helden	My My My	10234
Aquagen	Girl (Uhh Uhh Yeah Yeah)	10233
Mad Frog	Axel F. (RE)	10324
Virus Incorporation	Heaven Is A Place On Earth	10281
Trancecore Project	Infinity (Single Mix)	10279
Tomcraft	Loneliness (RE)	10278
Tiesto Feat. Bt	Love Comes Again (RE)	10275
Sylver	Love Is An Angel (RE)	10273
Scooter	Suavemente (RE)	10268
Royal Gigolos	No Milk Today (Mix)	10265
Royal Gigolos	California Dreamin' (Clubhouse)	10264
O-Zone	Dragostea Din Tei (Original)	10262
Mandaryna	Here I Go Again (Mix)	10258
Sean Paul	We Be Burnin'	10210
Sean Paul	Gimme The Light	10148
Arash	Boro Boro	10081
K'maro	Femme Like U	10087
Melody Boys	Részeg Vagyok Rózsám	10320
Rock		
Green Day	Basket Case	13490
Green Day	When I Come Around	10213
Linkin Park	In The End	10161
Muse	Hysteria	10158
Faith No More	Epic	10140
Jet	Are You Gonna Be My Girl?	10125
Linkin Park	Breaking The Habit	10083
Green Day	Boulevard Of Broken Dreams	10082
Green Day	American Idiot	10079
Evergreen		
Ray Charles	The Midnight Hour	10200
Natalie Cole	Route 66	10184
Ray Charles	Lonely Avenue	10167
The Pogues And The Dubliners	The Irish Rover	10162
Michael Buble	Fever	10141
Rap/Hip-Hop		
Brandy	The Boy Is Mine	10199
Kano	Remember Me	10181
The Streets	Get Out Of My House	10147
Fabolous	Can't Let You Go	10132
Brandy	Afrodisiac	10122
Sean Paul	Get Busy	10088
Majka	Tündi Bündi	10004
Sean Paul	Like Glue	10097

Csengőhang- játék- és háttérkép letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang- játék- kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra! (pl. PCP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

•DreamWorks' Shrek2 TM & © 2004 DreamWorks L.L.C Published by Eurofun & DTF
•Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Published by Eurofun
•Comics © GoComics. Garfield © Paws, Inc. All Rights Reserved



Neo-reneszánsz **írta** · Jatfield

THE MATRIX PATH OF NEO

fejlesztő shiny entertainment **kiadó** atari **web** www.atari.com/thematrixpathofneo

Az 1993-ban alakult kaliforniai Shiny már nagyon korán nyomot hagyott a videojátékok történelmében. Első játékuk, az Earthworm Jim főhőse máig az egyik legsikeresebb játékszereplő, és az újító szellemet később sem veszítették el. Mielőtt a balszerencsés Mátrix licenc alapján kezdték el játékaikat gyártani, megajándékoztak bennünket az MDK-val, a Sacrifice-szal és a Messiah-val – melyek több szempontból is példaként állhatnának néhány újkori játék előtt.

Nem lehet egyszerű döntés olyan játék fejlesztésébe fogni, amit annyira viharos érzelmek öveznek már bejelentésekor, mint a Path of Neot. Még ha el is felejtjük az eddig készült két próbálkozást (amit egyébként sokan, nagyon szívesen tesznek) a Mátrix-trilógia adaptálására, a játék alapjául szolgáló filmek bőséges táptalajt adnak második két rész okán megelőlegezett utálatnak és elhamarkodott rajongásnak egyaránt. Sajnos az eladott példányszámával fordított arányú értékkel bíró Enter the Matrix és az ígéretekkel egyenes arányban bukó Matrix Online emléke is mélyen belevésődött mindenkibe, akit akár csak egy kicsit is megragadott a kultuszfilmek vonzása, így nem meglepő, hogy az év elején bejelentett újabb próbálkozás a legnaivabb játékosokból is előhozta a pesszimistát.

MATRIX ONLINE

A nagy reményekkel induló mátrixos MMORPG a műfaj történetének egyik legnagyobb bukását produkálta. A WoW a megjelenés utáni első napon tízszer annyi előfizetőt produkált, mint az MXO egy hónap alatt...

Ugyan az elmúlt év folyamán kiadott képek és elcsepegtetett információk alkalmasak voltak arra, hogy némi reményt hozzanak azoknak, akik nem mondtak le már jóval korábban Neo útjának követéséről, annak biztos tudatában jelentkeztem a játék tesztelésére, hogy viszonylag egyszerűen elintézhető feladatról van szó, melynek keretében kipróbálhatom mennyire tudom szalonképes módon pocskondiázni mások fáradtságos munkájának gyümölcsét. Ezt az elméletemet támasztotta alá a játék hivatalos online fórumán tett felderítő látogatásom, és a Hancu által – nyilván bátorításból – felém továbbított levél is, melyben egy játékos oldalakon keresztül és a spamszűrő programot kiborító nyelven átkozza cikkem tárgyát. Aztán, ha nem is lett a földdel egyenlővé, de az elméletem összedőlt, mire a játék feléhez érkeztem.

VIRTUÁLISAN VIRTUÁLISAN

Ahogy az a címből sejthető, a játék a főszereplője életének arra érdemes hányadát – azaz a filmek történetét Neo szemszögéből – kíséri nyomon. A mesélő meglehetősen szűkszavú, a játék során átélt események körén kívül történő dolgok csak rövid, a filmekből kivágott átvezető montázsokban jelennek meg. Előzetes ismeretek nélkül így kissé kuszának tűnhet a sztori, de a Shiny talán joggal várhatta el, hogy a játékot megvásárlók számára nem idegen a trilógia. Talán lehettek volna kicsit barátságosabbak azokkal, akik mondjuk csak évente egyszer látják a filmeket, de némi odafigyeléssel így is követhető a történet. A teljes trilógia legjobban kibővített változata az Animátrixszal együtt sem adna elég lehetőséget a szereplésre még magának a kiválasztottnak sem, hogy kellő munícióval szolgáljon a fejlesztők számára, így tovább kellett költeni a sztorit – aminek köszönhetően 10-15 órára duzzadt a játékkal tölthető idő.

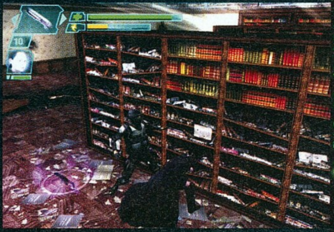
- Ricco ébredj, hívott a nyomda, újra be kell tördelni az újságot...

B, MINT BOSSZÚ

Az első Mátrixszal félisteni státuszba emelkedett, majd a második-harmadik résszel a bálványt gyorsan leromboló Wachowski-tesók némi pihenés után újra filmet írnak-rendeznek! Az alap a sötét hangulatú kultusz-képregény, a V for Vendetta, ami a V névre hallgató misztikus szuperhős (Hugo Weaving, alias Smith ügynök), és nem kevésbé rejtélyes társa (Natalie Portman, a szerep kedvéért kopaszra borotvált fejjel) történetét meséli el egy alternatív, igencsak lepusztult, diktatúra alatt nyögő Angliában. A filmen már az utómunkálatok zajlanak, a bemutató jövő márciusban esedékes - de már most nagyon sok támadást kap, mert állítólag a pozitív szereplők a mai terroristákhoz hasonló módszerekkel dolgoznak benne.

„HA AZ ELSŐ NÉHÁNY FRUSZTRÁLÓ ÓRÁT ÁTVÉSZELED VALAHOGY, MEGLEPŐ MÓDON EGÉSZ JÓ JÁTÉK LESZ A PATH OF NEOBÓL...“

Túl messzire (egy-két alkalomtól eltekintve) nem csatangoltak a fejlesztők a kiszabott útvonaltól, arra pedig, hogy stílusban és hangulatban sem sértik az új kalandok a Mátrix világának szabályait, a Wachowski-fivérek aktív közreműködése a garancia. A páros nem csak ötletekkel és jó tanácsokkal járult hozzá a fejlesztéshez, de egyenesen rendezői és írói a játéknak. Ezzel egyszersmind a felelősség terhe is lekerült a Shiny válláról, hiszen a dühödt rajongók – mert mindig lesznek ilyenek – számára tökéletes támadási felületet jelenthetnek a filmek szülőatyjai.



A legelvetemültebb Mátrix-rajongók sem találhatnak kifogást a játék eseményeiben, amint Neót végigvezetjük zavarodott hacker korától a kiválasztottságon át az univerzum megmentéséig. Előfordul, hogy amit magunk előtt látunk, mélyebb kifejtése a trilógia jeleneteinek: mint a kiképzés, melynek pusztán egy darabkája a Morpheusszal vívott küzdelem. Van olyan is, hogy alkalmunk nyílik a történet olyan szegleteibe belepillantani, amit a filmek és az Animátrix is csak futólag érintettek, mint például a kiválasztott hétköznapjai, amikor a Mátrix mögé pillantó szerencsétlenek megmentésén fáradozik. A legkitartóbbak olyan eseményekkel is szembekerülhetnek, amik minden bizonnyal a szerzőpáros legvadabb lázálmaiból pattanhattak elő, mint a kung-fuzó hangyaemberek, vagy a játék (alternatív befejezésként reklámozott) végkifejlete.

RÖGÖK AZ ÚTON

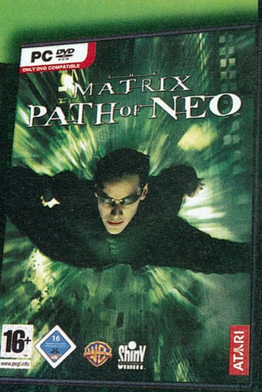
Nyilvánvalóan nem árulok el túl nagy titkot azzal, hogy a fent említett cirka egy tucat óra túlnyomó részét az akció tölti ki. Bár sokan (és nem minden alap nélkül) tulajdonítanak nekik mélyebb tartalmat, a filmekben a legnagyobb szerepet a lő- és ökölpárbajok, a robbanások és a lassított akciójelenetek kapják – és nincs ez másképp a játékban sem. Ellenfeleink spektruma a mezei biztonsági őröktől (akik bevásárlószatyrok híján bennünket igyekeznek kiborogatni), a különböző fegyveres erők tagjain, a Merovingi ijesztő-fura csatlósain és az említett óriáshangyákon keresztül a Mátrix rendjét őrző ügynökökön és azok továbbfejlesztett változatain át egészen magáig Smith ügynökig terjed, és bizony ezekből külön-külön is találunk annyit a Mátrixban, hogy ne legyen unalmas pillanatunk.

Amikor először kattintunk (elnézést: enterelünk, a menüben az egér használata nem engedélyezett) a New Game menüpontra, nem csak főhősünk, de mi magunk is zavarodottan pislogunk kissé, különösen, amikor a fejlesztők egy jól irányzott lökéssel a mélyvízbe taszítanak, hogy lássák, tudunk-e úszni, mielőtt vízibalettra tanítanának. Az első pálya teszt számunkra is, a jól ismert csarnokban kell visszavernünk a támadók egyre erősebb hullámait, hogy aztán elbukásunkat követően megmérettessünk. Jó ötletnek találom ezt a módszert a nehézségi fokozat eldöntésére, egyedül azt furcsálltam, hogy erre miért nem az oktatópályák után került sor. A választ maga a tutorial hozta, melynek keretein belül körülbelül a játék negyedén küzdhetjük végig magunkat, alkalmanként rendkívül izzadtságos munka árán.

Az eleinte csak kislányos lökdösődésre képes Neo a mi kezünk alatt fog az univerzum legerősebb harcosává érni, és ez nem kis feladatot jelent. Hősünk ereje kiteljesedésével három fegyvernemben kiválóskodik, ért a kung-fuhoz, jól forgat bármilyen közelharci szúró- vágó- vagy ütőeszközt és a modern harcviselés sem jelent számára problémát. Ezeken kívül, ahogy tudata fejlődik, emberfeletti képességekre is szert tesz, melyeket a pályák között vásárolhatunk, és esetenként akár túlzásba menő hatalmat adnak kezünkbe: feltámadásra, gyógyításra, vagy gyógyulásra is képessé tesz a jól ismer kódlátáson

THE MATRIX PATH OF NEO

NYEREMÉNYJÁTÉK



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 db. Path of Neo ajándékcsomag valamelyikét (Eredeti játék, póló, poszterek...), akkor nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:
Ki volt a film főszereplője?

A, Russel Crowe
B, Kenau Reevs
C, Harrison Ford

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

vagy golyókapkodáson túl. A legnagyobb kihívásnak azonban nem a mozdulatok és a fegyverek használatának elsajátítása bizonyul, hanem a támadások kivitelezése, és ebben nem csak az irányítás milyensége hanem maga a harcrendszer is komoly szerepet játszik.

DO I KNOW KUNG-FU?

Alapvetően és első pillantásra a harcrendszer egyszerű, és nagyszerű, ám pár perc játék után a második jelzőt hajlamos az ember elfelejteni. A mozgáson és néhány speciális, ritkán használt cselekvésen kívül mindössze három gombra lesz szükség támadóink csontjának őrléséhez. Alapbeállításban bal egérgombbal ütünk és rúgunk, jobbal pedig az ellenfél védelmét romboljuk le, hogy egy pillanatra sebezhetőbbé téve nagyobb támadási felületet kínáljon. A harmadik gomb Neo koncentrációját hivatott aktiválni, lelassítva a körülöttünk zajló káoszt és sokkal lát-

Választottam volna inkább a piros pirulát... vagy a kéket? Ha a Megváltó színvak, az gáz...?

ványosabb, erőteljesebb csapásokat eredményezve. Ha még ehhez azt is hozzáteszem, hogy a különböző fegyvernemeket összevéve a több száz támadással sem rugaszkodik el messzire becslésem a talajtól, jogosan merül fel: mi a turpisság a dologban? Nos, heves billentyűcsépelésünk eredménye jórészt Mr. Anderson és a környezete viszonyától függ. Az ellenfeleink száma, illetve elhelyezkedése hozzánk és a tereptárgyakhoz képest határozza meg, hogy a kiválasztott mozdulatot milyen módon hajtja végre Neo. Ez a filmekhez foghatóan látványos, ám gyakran nehezen átlátható és kontrollálható szituációkat eredményez. Különösen igaz ez, ha billentyűzetről irányítjuk a játékot. Ekkor érdemes felkészülni, hogy még a játék közepe táján sem fogunk teljes hatalommal bírni az események fölött, és gyakran előfordul, hogy ugyanaz a csapat koszos punk, amit első alkalommal egyetlen legyintéssel sepertünk félre, másodjára könnyedén legyűr, vagy hogy a világ megmentője tévedésből pont a védelmére szoruló személy arcát veri bucira egy ötmásodperces, igen szép látványt nyújtó kombó keretében a türelmesen mellettünk várakozó Johnson ügynök helyett. Pár óra után azonban viszonylagos uralomra tehetünk szert az irányítás fölött, és bizony meglepően élvezetes tud lenni, ahogy Neón keresztül kényünkre-kedvünkre hajlítgatjuk a virtuális valóságot és annak lakóit.

LÁTVÁNY ÉS HANGOK

Van azonban olyan is, amihez nem lehet hozzászokni a teljes játékidő alatt sem. Az állóképeken hangulatosnak tűnő látványelemek gyakran inkább akadályozzák a játék élvezetét, mintsem

segítenék, és bizony amikor szertefoszlik a teljes képernyőt borító homály, szemcsésség, vagy színes szűrő, nemcsak arra döbbenhetünk rá, hogy a játék már megint visszaállította a 640*480-as alapfelbontást, de szemünkbe ötlik az is, hogy az effekthegy milyen jótékonyan is fedte az innen-onnan hiányzó poligonokat és a textúrák hiányát.

A helyenként lenyűgöző animációknak és a fizikának hála azonban mindent összevetve kellemesnek is mondható a látvány, és amikor egy-egy keményebb csata helyszínén körbetekintünk, a porrá zúzott berendezés és leomlott vakolat teljesen kielégítő módon nyugtázza tevékenységünket. Előfordul ugyan, hogy két animációs fázis között nem tökéletes az átmenet, vagy hogy hősünk lábai mozgatása nélkül korcsolyázik a talajon, netán a leölt kommandós teste a plafonig pattan minden látható ok nélkül – de mint tudjuk, még az Építész sem végzett tökéletes munkát, a Shinytól hogy várhatnánk el egy bugtól mentes játékot...?!

A zenén és a hangokon nehezebb fogást találni, pedig annak ténye, hogy az eredeti szereplők közül csak a Morpheus hangját kölcsönző Lawrence Fishburne-t sikerült megnyerni a játékhoz, rengeteg bosszantó nüánsz lehetőségét rejti. A ki tudja honnan előhúzott utánzatok azonban meglepően jól helyettesítik a filmbéli színészeket, ha hangjukkal nem is keltenek tökéletes illúziót, a karaktereket nagyon jól sikerült eltalálni. Természetesen az effektek és a zenék is filmadaptációhoz méltó módon a helyükön vannak, és úgy szólnak, ahogy azt elvárhatjuk.

ÉRTÉKELÉS

A játék elején még nem gondoltam volna, hogy ilyen nehéz helyzetben leszek, mire értékelnem kell. Első indításkor sokakhoz hasonlóan elém is Neo semmiben lebegő fejének látványa tárult, és a kötelezően telepítendő patch után is maradt hiba elég a játékban. A bosszantóan rosszul klaviatúrára ültetett irányítás okozta nehéz percek, az elő-előforduló fagyások, a szűk helyszíneken csapnivaló kamerakezelés és a számos további apróbb vagy nagyobb kellemetlenség nem könnyíti meg, hogy belemerüljünk a Path of Neo élvezetébe. Magamat is sikerült meglepni azzal, hogy a végére biztos voltam benne, hogy én is a kód mögé látok, és tudom, mit szeretett volna elérni a Shiny. De lehet-e nyugodt szívvel ajánlani bárkinek is a játékot? Az ortodox Mátrix-hívőknél egészen biztosan leverné a biztosítékot jó néhány jelenet, nekik tehát biztosan nem. A többi rajongót a játék első felét jellemző nehézségek tántorítják majd el halálbiztosan a játéktól; azok pedig, akik könnyedén veszik az akadályokat, ugyanilyen erőfeszítés árán találnak jobb játékot, mint ez.

A metszet sajnos elég kicsi ahhoz, hogy bátran javasoljam a játékot, azt viszont nyugodtan ajánlom, hogy ha valakinek alkalma nyílik kipróbálni, tegye meg, ha nem is fogjátok végigjátszás után újra és újra felvenni a harcot a Mátrix ellen, hogy az utolsó „Így készült" videót és félperces kombót is megnyissátok, meglátjátok a mélyben az értékét. Nem is tudom, mi lenne a legjobb alkalom erre. Hmm... talán egy nyereményjáték?

The Matrix: Path of Neo

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

78%

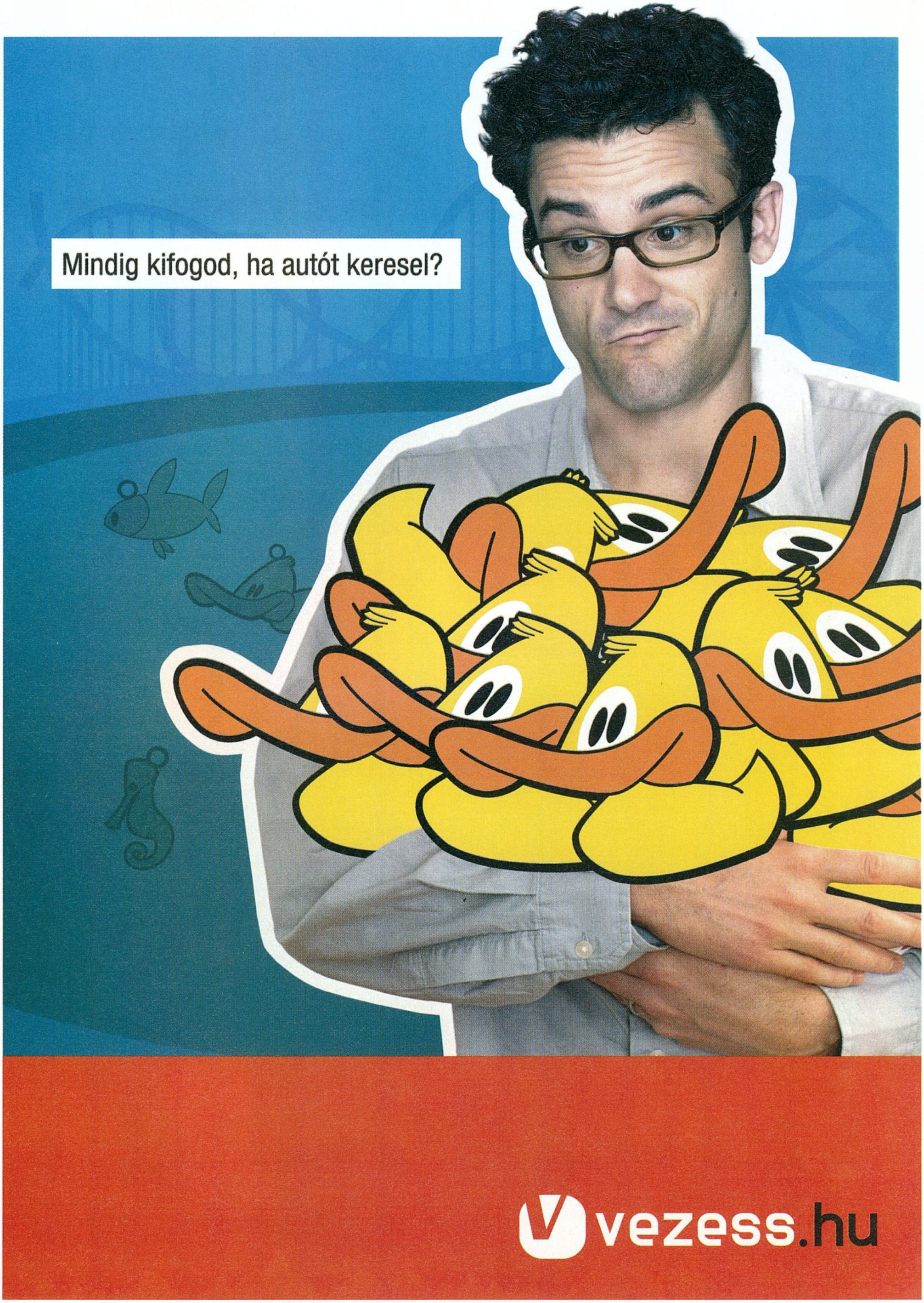
PC GURU index 4/5

\+
- Igazi Mátrix hangulat
- Élvezetes harcok

–
- Néha borzasztóan átláthatatlan
- Komplikált irányítás
- Sok programhiba

Enter the Matrix	55%
Matrix Online	65%
MOK 2	87%

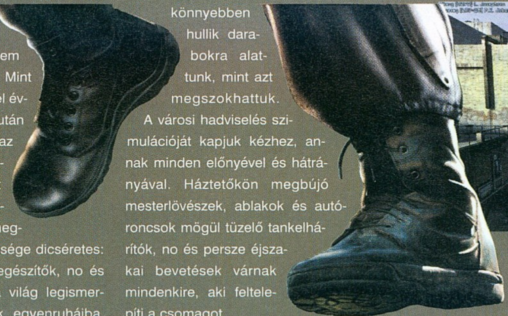
Minimum gépigény: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 6 GB HDD


Mindig kifogod, ha autót keresel?
vezess.hu

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

fejlesztő digital illusions **kiadó** electronic arts **web** www.battlefield.ea.com **irta** · Chris

A svéd fejlesztőcsapat 2002 szeptemberében írta be magát a játéktörténelembe. Battlefield 1942 című játékuk megjelenése után szinte kizárólag erre a stílusra koncentráltak, kiegészítések és az új Battlefield játékok követték egymást szorgosan az utóbbi években (csupán a Rallisport Challenge miatt tettek egyetlen kitérőt).



Már a megjelenés előtt sejteni lehetett, hogy a Battlefield 2 nem marad kiegészítő lemez nélkül. Mint az előző rész esetében, közel fél évvel az alapjáték megjelenése után megérkezett az első expanzió az idei év legsikeresebb akciójátékához, amely minden kétséget kizáróan a Counter-Strike-on nevelkedett fiatalságot próbálja megcélozni. Az újdonságok mennyisége dicséretes: 8 új pálya, új fegyverek és kiegészítők, no és persze végre belebújhatunk a világ legismertebb különleges alakulatainak egyenruháiba, mint például az orosz Specnaz, vagy brit SAS.

BATTLEFIELD KICSIT MÁSKÉPP

A tapasztaltabb játékosok ódzkodva tekintenek a játék dobozára; fejükben ott motoszkál a kérdés: kell ez nekem? A kétely érthető, hiszen a Special Forces nem hagyományos kiegészítő, az új pályákkal és a megváltozott játékstílussal a készítők teljesen új vizekre kormányozták a Battlefield 2 hajóját, ahol mindezidáig a Counter-Strike volt az egyeduralkodó. A nyolc új térkép leginkább a közelharcot, az ember-ember elleni küzdelmet erőlteti. Nincsenek a hátországból induló vadászgépek, visszaszorult a helikopterek szerepe, és az a kevés nehézpáncélos is sokkal könnyebben hullik darabokra alattunk, mint azt megszokhattuk.

A városi hadviselés szimulációját kapjuk kézhez, annak minden előnyével és hátrányával. Háztetőkön megbújó mesterlövészek, ablakok és autóroncsok mögül tüzelő tankelhárítók, no és persze éjszakai bevetések várnak mindenkire, aki feltelepíti a csomagot.

ÚJ CUCCOK, RÉGI HIBÁK

A számszerű adatokat mellőzve a kiegészítő jó néhány újdonságot vonultat fel, melyek közül a legkülönlegesebbek az új kiegészítő felszerelések. Először is ott a csáklya, amely segítségével könnyedén felkapaszkodhatunk tetőkre, magasabb pozíciókra, ezzel gyakran biztonságosabb helyzetbe juttatva magunkat. A dolgunk csupán annyi, hogy célzunk, és jó nagyot hajítunk a megfelelő irányba, majd máris mászhatunk. Mesterlövészekkel kötélpályát húzhatunk ki két viszonylag közeli pont között, majd azon keresztül átjuthatunk addig megközelíthetetlen tetőkre. A kütyük közül talán a legérdekesebb a könnygázgránát-puska, mellyel alaposan megkeseríthetjük ellenfeleink életét, ugyanis ha valaki besétál ennek a füstjébe, heves köhögőgörcsöt kap, majd a látása is teljesen elhomályosodik. Persze a megoldás is ott lapul mindenki tarsolyában, ugyanis a gázmaszkot magunkra öltve néhány másodperc után magunkhoz térünk – csupán annyi a baj vele, hogy látómezőnk nagy részét kitakarja, és a futást se bírjuk annyira benne.

Az éjszakai pályákhoz természetesen éjjellátó berendezés is dukál, amely hasonlóképpen működik, mint bármely régebbi játék esetében. Elég korszerűtlen változatot kapunk, erős fényben csak ront a helyzeten, ha rajtunk van. Nem beszélve a villanógránátokról, amit ha az orrunk elé vágnak, fél percig magunkhoz sem térünk; és amikor igen, jó eséllyel már kezdhetjük is bő-

Jöttünk várost nézni. Ha esetleg elpotyogtatunk pár gránátot, lehet hogy háztűznéző lesz belőle...

TELEPÍTÉSI-PROBLÉMAMEGOLDÁS

Azokon a számítógépeken, ahol a felhasználó nevében ékezetes karakter van, a Battlefield 2 javításai nem képesek kitömöríteni saját állományaikat. Erről a problémáról a fejlesztők már tudnak és dolgoznak a javításán, de addig is az átmeneti megoldáshoz el kell érnünk, hogy a Dokumentumok könyvtárunk elérési útja ne tartalmazzon ékezetes fájlnevet. Ehhez a következőket kell tenni:

1. Kattints jobb egérgombbal az asztalon lévő Dokumentumok ikonra, majd válaszd a Tulajdonságok menüpontot. Ha a Dokumentumok ikon már nincs az asztalon, a következő módon helyezheted vissza: jobb egérkattintás az üres Asztalon, majd Tulajdonságok, Megjelenítés tulajdonságai menü. Válaszd az Asztal fület, majd lent Az asztali elemek testreszabását. Itt visszateheted a Dokumentumok ikont az asztalra.
2. Írd át az elérési utat egyszerűbbre, és ékezetmentesre (pl. C:\Dokumentumok).

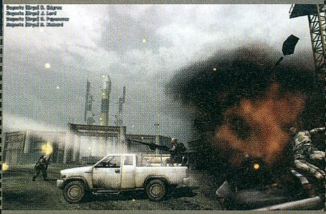
szen nyomogatni a szanitécért kiáltó segítséggombot, hogy felélesszenek minket.

A hadszíntereken megjelenő új harcoló oldalak természetesen új fegyverekkel színesítik a Battlefield 2 amúgy is széles palettáját. Az orosz különleges osztag emberi leginkább a MEC fegyverarzenáljával operálnak, viszont a szembenálló oldalon megjelent lázadók újonnan kézhez kaparintott RPG-je roppant veszélyes, ugyanis lövés előtt vagy közben nem figyelmezteti a páncélosok vezetőit. Persze ezeket a rakétagránátokat irányítani nem lehet, ezért a ballisztikus röppálya kitapasztalása időbe telik majd mindenkinek. A brit SAS fegyverei viszont majdnem mind újak, no és halálosabbak mint az öszszes többi oldal együttvéve. Modern gépfegyvereik pontosak és veszélyesek, főként szakavatott játékosok kezében.

Bekerült jó néhány új jármű is a kiegészítésbe. Az egyszemélyes buggy és jetski piszkosul gyors, segítségükkel könnyedén, pillanatok alatt eljutunk bárhova a térképen – de persze nagyon sérülékenyek vagyunk ezeknek a kormányai mögött. Az új páncélosok mellett természetesen az új helikopterekre voltunk a legkíváncsiabbak, de sajnos csalódnunk kellett. Az új Apache AH-64 és az orosz MI-24 szinte semmiben nem tér el az alapcsomag kávédarálóitól, de persze már az új modellek külalakja is megdobogtatja a militarista szellemű játékosok szívét.

- Tereld el a figyelmüket, addig én kiszerelem az autórádiót, aztán felezünk...!

„BÁR LÁTHATÓAN AZ VOLT A CÉL, A COUNTER-STRIKE TRÓNJA TOVÁBBRA SEM FOROG KOMOLYABB VESZÉLYBEN..."



Mindezen újdonságok ellenére is akadt min bosszankodni, hiszen az előző javítások telepítési hibái mit sem változtak az elmúlt hónapok során. Így azok, akik nem átallottak magyar nyelvű Windowsukban ékezetes karaktereket tartalmazó felhasználói nevet megadni telepítéskor, igencsak szívhatják a fogukat az install gomb lenyomása után, ugyanis a programot ebben az esetben egyszerűen nem lehet felpasszírozni gépünkre! Ugyancsak bosszantó, hogy a szerverkeresőben a szűrők ki-be kapcsolgatása után a program nem lát semmilyen játékot, és újraindítással lehet ezt megjavítani. Nem is beszélve arról, hogy alig találni olyan szervert, ahol 200-as ping alatt tudunk játszani...

Ezen felül a játék gépigénye és töltési ideje is agyvérzés-közeli állapotba juttathatja az egyszeri játékost, mi legalábbis, miután 10 perc töltögetés után sikerült bejutni az egyik pályára, olyan sebességet tapasztaltunk, amit korszerű konfig birtokában nem várna az ember (10-15 FPS). Ilyenkor persze jöhet az új driver, a grafikai részletesség csökkentése, ismét ötperces várakozás a pálya betöltése előtt, és szerencsés esetben még épp játszhatunk pár pillanatot, mire elkeződik a következő térkép betöltése – no és maradék hajunk teljes kihullása. Ezért a minimálisan meghatározott konfigurációt kéretik nagyon minimálisnak venni, 1 GB memória mellett jobb, ha a töltögetések idejére odakészítünk magunk mellé egy napi hideg élelmet...

KIEGÉSZÍTVE, ELSŐ RÉSZ

A Battlefield 2-vel az Electronic Arts nem titkolt célul tűzte ki maga elég a Counter-Strike játékosok tömegeinek átpártoltatását maguk mellé. A Special Forces esetében már kristálytisztán látszik, hogy mindent megtesznek ennek érdekében. Gyors és pergős közelharcok, izgalmas lopakodások az ellenfél háta mögé, és minden, amit más taktikai shooterekben már láthattunk – de persze a lehető legjobb és legigényesebb kivitelezésben. Akik az alapjáték után valami egészen újra vágynak, feltétlen próbálják ki a Special Forcest, hiszen az alapcsomagban található pár pályát minden bizonnyal agyonnyüstölték már, hozzánk hasonlóan. A kiegészítő nem tökéletes, de teljes értékű alkotás, mely újdonságainak mennyiségével jó néhány napra képes lekötni bárkit. Ha a fent említett hibákat kijavítják, örömmel fogadnánk egy újabb csomagot is a közeljövőben – aminek eljövetelében szinte biztosak lehetünk.

BATTLEFIELD 2: Special Forces

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	14/15

81%

PC GURU index 4/5

+ Counter-Strike hangulat
+ Még több pálya, jármű és fegyver
+ Teljes értékű kiegészítés

- Bugos telepítő és szerverkereső
- Erőmű kell alá

CS: Source	86%
Secret Weapons	84%
Road to Rome	80%

Minimum gépigény: P4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1 GB HDD, Battlefield 2 alapjáték

Sok ufónak (after)shock az alja

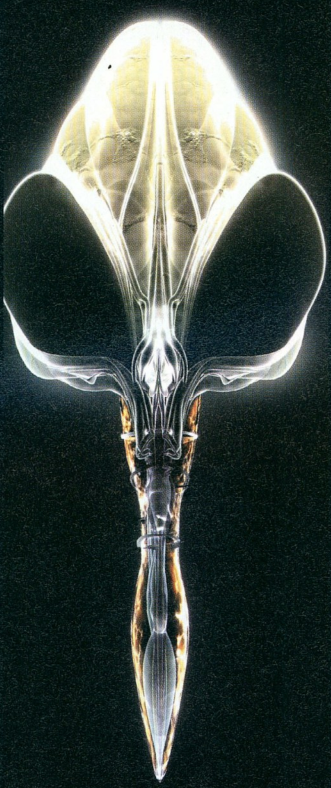
UFO AFTERSHOCK

fejlesztő > altar interactive **kiadó** > cenega **web** > www.

írta · Hancu

Az Altar Interactive Csehország legsikeresebb fantasy könyvkiadással és szerepjátékokkal foglalkozó kiadójának számítógépes mellékága. Kisebb logikai játékok és RTS-ek után 2003-ban álltak rá az egykori ultrasikeres UFO-játékok klónozására - ami úgy tűnik, nyerő ötletnek bizonyult.

12 éve az X-COM, Enemy Unknown, UFO Defense, vagy ahogy mi leginkább ismerjük, „Ufó" című játék egy csapásra meghódította a világ stratégia-rajongóit, és instant klasszikussá vált. Volt benne minden, ami kell: hosszú távú stratégia, taktikus harc, építkezés, menedzsment, kihívás... A játékból meglehetősen kalandos életű sorozat lett, aztán valahogy az egész elhalt – hogy aztán egy cseh fejlesztőcsapat a halottnak tűnő legendából 2003-ben új játékot klónozzon UFO Aftermath címen. Ki gondolta volna: a nosztalgiahullám olyan magasra csapott, hogy máris a folytatást teszteljük...



Az előző „félhivatalos" UFO epizód óta 50 évet tekertünk előre az időben. Az Aftermath fináléjában kiderült, hogy az idegenek tulajdonképpen nem akarták elpusztítani a Földet, csak egy hatalmas kísérlet részei voltunk (valahogy úgy, mint a Galaxis Útikalauzban, csak persze közel sem annyira vicces módon). A kísérlet sajnálatos mellékhatásaként bolygónk gallyra ment, az emberiség pedig csaknem kipusztult – de persze nem olyan fából faragtak minket, hogy holmi biomassza kiradírozzon a Naprendszerből. Az emberek maradéka a Laputa nevű űrállomáson vészel át fél évszázadot, majd úgy dönt, ideje visszafoglalni az ősházát... és már kezdődik is a játék!

FÖLDRESZÁLLÁS

Miután a földön meglehetősen áldatlan állapotokat találunk (különféle idegenek, mutánsok, szörnyek, lenn ragadt emberek marakodnak egymással), neki is állhatunk a Laputáról indulva a földgolyó visszafoglalásának.

Aki emlékszik még az X-COM sorozatra, annak ismerős lesz a játékmenet: a földgömbön itt-ott megjelenő küldetésekre küldhetjük el kicsiny kommandónkat, a küldetésekről nyersanyagot, pénzt és információkat szerezhetünk, amelyeket új technológiák kifejlesztésére, fegyverek és járművek gyártására, bázisok építésére, új emberek toborzására és felszerelésére fordíthatunk. A mókuskerék hamar beindul: a tudósaink csak kutatnak, katonáink egyre táposabbak, egyremásra bukkannak fel az új küldetések, alig tudjuk követni a Laputa manőverezésével. Mindig van mit tenni (sőt tulajdonképpen mindig sokkal több dolgunk van, mint amennyi időnk és lehetőségünk), és bár a történet nem túl izgalmas vagy eredeti, az ember élvezi, hogy folyamatosan fejlődik, és mindig van éppen miért küzdenie. Ráadásul a dolog meglehetősen sokáig tart, az alatt a 8-10 óra alatt, amennyibe általában a mai játékok kivégzése kerül, itt jó ha az „előjáték" feléig eljutunk...

Lassan ideje lesz kifejlesztenünk az ívelt gerendájú talpas faekét...

A harcrendszer az Aftermath egyedi, és még mindig kissé szokatlan megoldását használja, vagyis az események real-time mederben folynak, egészen addig, míg valami (bármi: megláttunk egy idegent, egy emberünk végrehajtotta a parancsát stb.) nem történik; ilyenkor beüt a pause, van időnk átgondolni a taktikát, és új parancsokat adni. Ez a rendszer már az elődben is papíron hangzott csak jól, a gyakorlatban pedig a borzalmasan sűrű automatikus pauzálás által széttördelt harcot, és az időt újra elindító gombon idegesen kapirgáló játékost eredményezett. Nos, ez nem vál-

UFO

A MicroProse klasszikusa, amire az Aftershock is épül, többek között a PC Gamer, az IGN és a Computer Gaming World olvasói szavazásán lett minden idők legjobb PC-s játéka.

Minek ez a finomkodás meg fedezékek srácok... atomot nekik, aztán Leeroooooooooy!

tozott sokat az Aftershockban sem.

Apróság ugyan, de meg kell jegyeznem, hogy az Aftermath gyászos angol szövegei után egészen korrektül sikerült angolra fordítani a játékot (a következő részben talán a magyar kézikönyv színvonala is követi majd ezt a trendet...), és a szinkronhangok (a zenékkel és egyéb zörejekkel karöltve) is megütik az elfogadható szintet.

NÉVSOROLVASÁS

Amikor végiggondoltam, hogy a fejlesztőcsapat tagjai közül igazából kit lehet megdicsérni az Aftershockért, némi töprengés után arra jutottam, egyedül azt, aki kitalálta, hogy a patinás, ám ma is remekül muzsikáló X-Com alapjaira építsenek játékot. A többiek, nos... lássuk csak sorjában a jómadarakat!

A mellékelt képekre vetett egyetlen pillantás elárulja a grafikusok érdemjegyét. A világ összes egyházának összes szentjében ezer évre visszamenőleg összesen nincs annyi jóindulat, amivel az Aftershockot szépnek lehetne nevezni. Hangulattalan összkép, bénán animáló fantáziátlan modellek, ásítozásra ingerlő színvilág, a nevetségesség határát súroló idegenek, technikailag semmi, amit ne láttunk volna már akár 4-5 éve, művészi érzék molekula-szinten sem; kétségbeejtően lélektelen munka.

No és a designerek? Sorolom a bűnlajstromot: átláthatatlan, kényelmetlen kezelőfelület, unalmas helyszínek (miután a programozóknak nem futotta rendes véletlenszerű pályagenerátorra, folyton ugyanazt a 10-12 helyszínt variálja a játék), lapos sztori, monoton ismétlő feladatok, a mikromenedzsmentbe belefulladó játékos, a játékegyensúly érdekében tett teljesen idióta kompromisszumok (vajon miért nem lehet egy gránátot 3 méternél messzebbre hajítani?)... Megjegyzem, az áhított egyensúlyt így se nagyon sikerült elérni: az egyes küldetések gyakran hihetetlenül nehezek, a játék összességében mégis könnyű, ha az ember rájön, hogy eleinte minden erőnkkel területek szerzésére és bázisépítésre kell törekedni, s így simán legyorsuljuk technológiában az ellenfeleket (akiknek nem nagyon akaródzik megtámadnia a bázisainkat).

Bár az eddigiek sem voltak különösebben hízelgőek, a legtöbbet a cseh srácok közül biztosan a programozók (no meg a felmenőik) fognak csuklani a játékosok keresetlen szitkainak eredményeképpen. A kamerakezelés nagyjából a legrosszabb, amit valaha játékban láttam (olyan biztonsággal mászik bele), az útkeresés ennél nagyjából egy fokkal jobb: valahol félúton a katasztrofális és a tragikus között. A gépigény a látványhoz képest meglepően magas, a töltési idők pedig rémesen hosszúak. A játékok bizonyos CD-meghajtókkal egyáltalán nem hajlandó együttműködni (ez mondjuk a StarForce-szal védett programoknál gyakori tünet), sűrűn fagyogat, elfelejti a saját játékállásait, de képes olyan spontán összeomlásra is, hogy utána se elindulni, se uninstallálódni nem hajlandó.

UFÓIRAT

A játék tehát csúnya, buta, idegesítő, hibáktól hemzseg, néha túl nehéz, máskor túl könnyű – és csodák csodájára mégis megvan benne az isteni szikra, a „csak még egy kört” varázslat (még ha a „kör”-nek itt nincs is semmi értelme), ami az embert órákig és napokig nem hagyja a monitor elől felkelni. Nincs mese, a klasszikus X-COM játékmenet ma is tökéletesen működik, minden mást a háttérbe szorít, maga alá gyűr és átveszi az irányítást az egyszeri stratégia-kedvelő felett. Az a fura helyzet állt tehát elő, hogy a játéknak minden porcikájába bele lehet kötni (azt hiszem, ezt meg is tettem...), semmi nem indokolja, hogy ezekből a részekből jó játék kerekedjen ki – aztán valahogy összeáll belőle egy rossz játék, amivel jó játszani. Vannak még csodák.

AZ IGAZIRA VÁRVA

Ha az X-COM receptje még ma is működik, és egész szép példányszámban el tud adni egy (sőt előlegezzük meg: kettő) nem túl fényesen sikerült játékot, ugyan miért nem jut eszébe az eredeti készítőknek folytatni a sorozatot? Nos, az X-COM (sőt annak spectrumos időkbe nyúló gyökerei, a Laser Squad és a Chaos) atyjai, a Gollop fivérek már jó ideje kiszálltak a játékiparból (legutóbbi próbálkozásuk a Laser Squad e-mailben játszható online verziója lett volna, de nem fejezték be), a név jogai pedig úgy cserélgette a gazdáját az elmúlt évtizedben, mint a magyar fociválogatott a szövetségi kapitányt. Volt már a MicroProse-nál, a Hasbrónál, az Atarinál, néhányan megpróbálták a maguk jobb-rosszabb játékait X-COM logóval eladni (az űrszimulátor Interceptor egész jó volt, az arcade lövöldözős Enforcer bűn rossz), végül néhány éve a licenc nem másnak, mint Sid Meiernek a páncélszekrényében pihent meg. A mester cégénél, a Firaxisnál pedig két titkos projekt is zajlik már jó ideje...

UFO: Aftershock

grafika	16/25
zene	10/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15

73%

PC GURU index 3/5

+ - Remek játékrendszer
- Sok javítás az Aftermath óta
- Hosszú játékidő

− - Rengeteg programhiba
- Rettenetes kamerakezelés és útkeresés

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD

Enemy Unknown 91%
Terror from the Deep 85%
Aftershock 94%

Vihar utáni csend

SILENT STORM SENTINELS

írta · Hancu

fejlesztő › nival interactive **kiadó** › jowood **web** › www.nival.com/s3

A moszkvai illetőségű - de pénzügyi okokból floridai központú - Nival az egyik legrégebbi (tíz éves), és legnagyobb (220 alkalmazott) orosz játékfejlesztő cég. Az ő nevükhöz fűződik az Etherlords, a Blitzkrieg, a Rage of Mages - most pedig többek között a Heroes 5-öt készítik.

Elég nagy felzúdulást keltett köztetek, hogy a múlt hónapra beharangozott Silent Strom teljes játékot az RPM Tuningra voltunk kénytelenek cserélni – ebből pedig messze földön híres logikánkkal azt a következtetést vontuk le, hogy alighanem kedvelitek ezt a játékot. Nos, ez esetben két jó hírünk is van: először is a Silent Storm nem marad el, csak előreláthatólag február környékéig csúszik; másodszor pedig megérkezett a kiegészítő lemez, a Sentinels.

AZ UTOLSÓ ELŐTTI HÁBORÚ UTÁN

A második világháború véget ért, áldásos közreműködésünknek hála a nácik csodafegyverét nem sikerült széles körben bevetni, és végérvényesen kitört a béke – vagyis inkább, ahogy a történelemkönyvekből tudjuk, beköszöntött a hidegháború korszaka. A Silent Storm rosszfiúit alakító, Thor kalapácsa névre hallgató társaság – minő meglepetés! – átvészelte a világégést, sőt néhány Panzerkleint (az említett lépegető-szerű csodafegyver) is megmenekítettek maguknak. Itt az idő tehát, hogy a jófiúk is illegalitásba vonuljanak, és Sentinels néven csapatba tömörülve, egyúttal a színfalak mögött vegyék fel a harcot a gonosszal...

Radarfülű Iván, a felderítő egyszerre öt ellenséget hallott meg - ideje felkötni a nyúlcipőt...

RÉGI ÉS ÚJ

A játékmenet a régi mederben folyik továbbra is, vagyis akciópontokból gazdálkodós, taktikai szimulációval van dolgunk, ahol RPG-szerűen fejlesztgetett karaktereinkkel kell a harctéren minél ügyesebben manőverezve halomra lőnünk az ellent. A legnagyobb különbség a küldetések között jelentkezik: a játék menedzsment-része ugyanis teljes mértékben pénzügyi alapokra került. Abból tudunk gazdálkodni, amit a küldetése-

ken szerzett zsákmány (az elhullott ellenfelek fegyverei stb.) eladásáért kapunk, ebből vehetünk felszerelést, de ebből bérelhetünk fel magunk mellé társakat is. Erre pedig nagy szükségünk lesz, mert míg egyedül vagyunk, a játék valami obszcén módon nehéz. Ha már van egy mesterlövészünk, szanitécunk és nehézfegyveresünk, már nagyjából sínen vagyunk, de míg addig eljutunk, sok agysejtünk és hajszálunk fogja bánni...

Újdonság még a fegyverek elhasználódásának bevezetése: minél többet lövöldözünk egy mordállyal, az annál jobban amortizálódik, és egyre hajlamosabb lesz beragadni, mellélőni, vagy simán csütörtököt mondani. Mivel nincs idegesítőbb, mint egy bedöglött fegyver, az arzenálunkat minden bevetés előtt illik feljavíttatni (nem olcsó mulatság), és a biztonság kedvéért tartani magunknál tartalékot vagy javító szerszámkészletet.

Az alapjáték legnagyobb rákfenéjeként a remesen gyenge AI él a mai napig a stratégák kollektív tudatalattijában; jelentem ezen a téren jelentős fejlesztések történtek, de még mindig nagyon távol áll a dolog a tökéletestől, láthatunk bőven körbe-körbe császkáló, az akciópontjait bután elpazarló ellenfeleket.

ÍTÉLET

A Sentinels ott folytatja, ahol a Silent Storm anno abbahagyta. Hoz néhány ügyes, és néhány kevésbé sikerült újítást, egy kampányt, a szokásos látványos grafikát és kiforrott taktikai-RPG játékrendszert, javít kicsit a játékegyensúlyon, hoz néhány remek scriptelt eseményt – és a borzalmas nehézségi fokozat miatt a legkeményebb Silent Storm veteránoknak is elegendő kihívást nyújt, míg megérkezik az alapjáték a PC Guru DVD-mellékletén (de talán a második rész megjelenéséig is).

SILENT STORM: Sentinels

grafika	22/25
zene	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15

82%

PC GURU index 4/5

\+
- Remek játékrendszer
- Szép grafika, fizika, interaktív környezet

–
- Eszementen nehéz
- Még mindig nincs multi
- Néha csúnyán beszaggat

Silent Storm	84%
Jagged Alliance 2	90%
Commandos 3	79%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD, Silent Storm alapjáték

AQUA computer

Belvárosi üzlet
VII. Budapest, Dohány u. 36.
Tel.: (1) 322-46-58, **Fax:** (1) 343-45-44
E-mail: info@aqua.hu

Pólus Center
XV. Budapest, Szentmihályi út 131.,
Sunset Bld. 112.
Tel.: 70-219-97-03 **E-mail:** polus@aqua.hu

Budai üzlet
XI. Budapest, Karinthy Frigyes út 17.
Tel.: (1) 279-11-86 **E-mail:** karinthy@aqua.hu

Mammut-Fény utcai Piac
II. Budapest, Fény utcai piac 2/42-es üzlet
Tel.: (1) 345-41-71, **Fax:** (1) 315-05-19
E-mail: mammut@aqua.hu

Központi szerviz
VII. Budapest, Nagydiófa utca 4. pincelejárat
Tel.: (1) 322-46-58
E-mail: szerviz@aqua.hu

Már notebookban is otthon vagyunk!

Részletvásárlás 3 hónap fizetési haladékkal

169,000 Ft
Előleg: 0 Ft+24x9,806 Ft

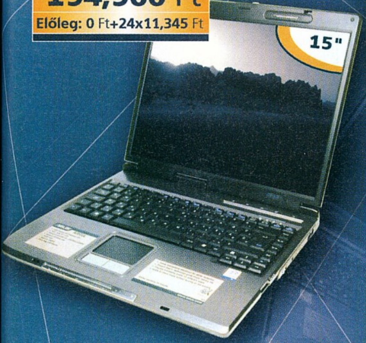
Sulinet expressz

Acer TM2413NLC
Notebook
Intel Celeron 1,5GHz processzor
256MB DDR-II memória
40GB merevlemez
Combo meghajtó
15" XGA TFT kijelző

Áraink az áfát tartalmazzák!

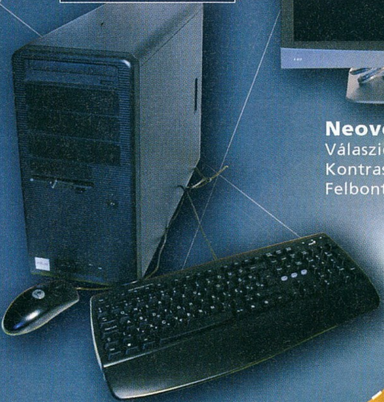
Asus A3L-5017
Notebook
256MB DDR-II memória
40GB merevlemez
Dual-layer DVD meghajtó
15" XGA TFT kijelző

194,900 Ft
Előleg: 0 Ft+24x11,345 Ft



61,900 Ft
Előleg: 0 Ft+24x3,598 Ft

169,900 Ft
Előleg: 0 Ft+24x9,864 Ft



Neovo F417 **LCD monitor**
Válaszidő: 12ms, Fényesség: 250,
Kontraszt arány: 430:1,
Felbontás: 1280 x 1024

Oceán Plus komplett számítógép
AMD Athlon 3500+ processzor, Gigabyte GAK8NF9 nForce4 alaplap, 160GB Samsung SATAII merevlemez, Sapphire Radeon X800GT0 256MB PCIE videokártya, NEC 16x DVD író, Asus 360W fekete ház, billentyűzet

Webáruházunkban megtekintheti teljes kínálatunkat

www.aqua.hu

A bón bemutatója konfiguráció vagy notebook vásárlása esetén egy pendrive-ot kap ajándékba!

Jó ideje divat a játékokat a filmekhez hasonlítgatni, Hollywood és a játékipar fejlődése között párhuzamokat keresni, találni, és ezekből messzemenő következtetéseket levonni. Bár az ilyesfajta film-játék összeméricskélések szükségszerűen mindig sántítanak kicsit, most bemutatunk egy legendás játékfejlesztőt, akinek az életében nagyon jól megfér egymás mellett a két műfaj – sőt, láthatóan néha nem is igazán tudja eldönteni, hogy melyikkel foglalkozzon...

JORDAN MECHNER

A visszajáró lélek

írta · Hancu

A Herceg atyjának egyértelmű, hogy kijár a királyi cím...

Jordan Mechner 1960-ban született New Yorkban (tehát a közhiedelemmel ellentétben nem francia, hanem tősgyökeres amerikai). Gyerekként leginkább a festés-rajzolás, az animáció és a filmek érdekelték, így amikor 15 éves korában a szülei egy Apple II-es számítógéppel lepték meg, eleinte azt is egy érdekes „rajzológépként" használta. A kódolás trükkjeivel lassan barátkozott meg, programjait főként a rajzai, animációi megjelenítésének szolgálatába állította – de persze játékokat is írt a maga és a haverok szórakoztatására. A középiskola után a Yale egyetemre ment pszichológiát tanulni, de a programozást és játékírást megtartotta hobbinak; sőt, egy idő után azt vette észre, hogy több időt tölt az Apple II mellett, mint a tanulmányaival...

A SEMMIBŐL A CSÚCSRA

Az egyetem mellett Jordan addig-addig kísérletezgetett a számítógépes animációval, míg egy egész korrekt verekedős játék nem kerekedett a dologból. Mivel az egyetemen dramaturgiát és egyéb filmes tudományokat is tanult, Jordan innen ellesett trükköket is beépített a Karaketa nevet kapott programba: a játék sztorit kapott, átvezető jeleneteket, filmszerű vágásokkal, mozgó kameranézetből bemutatott harcokat. Jordannek eleinte esze ágában sem volt a játékát kereskedelmi forgalomba hozni – egyik egyetemi csoporttársa beszélte rá, hogy keressen meg vele egy kiadót. A többi, ahogy mondani szokták, már történelem: a Broderbund csapott le a játékra, és tarolta le a több mint félmillió példányos eladásával a verekedős játékok piacát.

Jordant nem szédítette meg a pénz és a hírnév – hiába unszolta a kiadó, előbb befejezte az egyetemet, s csak utána vágott bele következő játékába. A Karateka technikai alapjait felhasználva ezúttal az Ezeregyéjszaka meséinek világába vitt a történet. A verekedős alapok egyre inkább elsikkadtak, helyükre az ügyességi elemek, a felfedezés, és csapdák kikerülése lépett. A játék legerősebb eleme ezúttal is a karakteranimáció volt: Jordan az öccsét filmezte le és ültette át a mozgását képkockáról képkockára a programba, sosem látott módon élethű mozgást létrehozva ezzel. Mindezek mellé elképesztően nehéz játékmenet, és máig emlékezetes játékosszivatások (máig legendás a feje tetejére forduló kép, ami után a legtöbb játékos felfordított monitorral küzdött tovább) társultak, s röpke négy évnyi munka után össze is állt az akció-kalandjátékok egyik első klasszikusa, a Tomb Raider ősatyja, a Prince of Persia. A siker nem is maradt el, a játékból több mint kétmillió fogyott világszerte, és minden létező díjat bezsebelt.

A kiadó természetesen folytatást követelt, de Jordan ünnepelt designerként az egész játékvilág őszinte megdöbbenésére úgy határozott, kicsit hanyagolja a játékokat, és visszaül az iskolapadba – újra New Yorkba költözött és elvégezte a NYU filmes főiskolát. Az iskola mellett – hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon – részt vett a Prince of Persia 2 fejlesztésében is. A játék ugyan nem sokat tett hozzá a bevált formulához (még szebb grafika, még trükkösebb pályák, de semmi nagy újdonság), de azért '93-ban menetrendszerűen elvitte az év akciójátékának címét – és el is kelt több mint egymillió példányban.

"Sokan azt mondják, a film volt a XX. század meghatározó művészeti formája, a XXI. századé pedig a videojáték lesz. Nem tudom, így van-e, mindenesetre most éppen egy nagyon izgalmas időszak kellős közepén vagyunk, amikor Hollywood és a játékipar egyre inkább egymás felé fordul. A játékok egyre jobban hasonlítanak a filmekre, a filmek pedig a játékokra – a Mátrixhoz hasonló összefonódásokról nem is beszélve. Persze nem biztos, hogy ez a jövő: a filmek és a játékok előtt is óriási lehetőségek állnak, ahol meg tudnak újulni anélkül, hogy egymást kéne másolniuk."

Miután vizsgafilmje, a Waiting for Dark (rövid dokumentumfilm Havanna nyomortelepeiről) learatta vagy fél tucat filmfesztivál nagydíjait, a reményteli ifjú filmes újra teljes figyelmével a játékok felé fordult...

AZ UTOLSÓ EXPRESSZ

'93-ban Jordan úgy döntött, az ő filmes tapasztalata és a játékok mögött álló technika is elért arra a szintre, hogy egy moziszerű kalandjáték formájában meséljen el egy történetet. Ez volt a Last Express, aminek kedvéért Jordan külön fejlesztőcéget alapított a Smoking Can Productionst. A Londoni randevú című Hitchcock-film által inspirált történet az Orient-expresszen játszódott, 1914. július 24 és 27 között – vagyis amikor a vonat elindul Párizsból, még béke van,

de mire megérkezik Isztambulba, már kitör az első világháború. A játékosnak „természetesen" egy bonyolult gyilkossági ügyet kellett kinyomoznia a száguldó vonaton.

A Last Express egészen egyedi, festményszerű grafikát kapott – egészen pontosan az 1880-as években, Franciaországból indult Art Noveau stílust próbálta (határozottan jó eredménnyel) a

ÉRDEKESSÉGEK

- A Last Expressen 40 játékfejlesztő, és egy 60-fős filmes stáb dolgozott. Minden szereplőt a nemzetiségének megfelelő anyanyelvű színész szólaltatott meg.
- A Prince of Persia zenéit Jordan apja írta.
- Az első két Prince of Persia játékot 12 nyelvre fordították le, és összesen 20 különféle géptípuson (!) jelentek meg.
- Jordan folyton költözik: élt már New Yorkban, San Franciscóban, Párizsban, Montrealban és Salamancában; jelenleg Los Angelesben lakik.
- A Prince of Persia játékmenetét az első Indiana Jones film első tíz perce inspirálta.

monitorra ültetni. A játékmenet is újított a megszokott kaland-formulákon: egyrészt minden problémára több (esetenként tucatnyi) megoldást kínált, melyek mind-mind másképp befolyásolták az elkövetkező eseményeket, és a játék végkifejletét. Másrészt a játék időre ment – ha a játékos a két megálló között eltelt idő alatt nem oldotta meg a rejtély aktuális részeit, nem nyerhette meg a játékot, nem leplezhette le a gyilkost. A hatalmas költségvetéssel (5 millió dollár – ma sem kevés, de az akkori időkben csillagászati összegnek számított), négy év alatt elkészült játéktól a sajtó egy emberként ájult el: az évtized játékának, minden idők legjobb kalandjátékának nevezték – de a boltokban csúfosan leszerepelt, az évtized egyik legcsúfosabb (és legérthetetlenebb) bukását produkálta.

A csalódás után Jordan visszamenekült a mozi világába, és a Los Angeles-i Dodgers stadion építésekor, az '50-es években lebontott, főleg mexikóiak által lakott szegénynegyed történetéről készített dokumentumfilmet, Chavez Ravine címen. A két és fél évig húzódó forgatás közben elvállalt egy „kreatív konzultánsi" szerepet a Prince of Persia 3D-ben – ez gyakorlatilag annyit jelentett, hogy némi pénzért a nevét adta a projekthez, és engedélyezte a szellemi tulajdonát képező karakterek és háttérvilág felhasználását (a Prince of Persia címmel ellentétben ugyanis ezek a jogok mai napig Jordannél vannak). A Persia 3D kiábrándítóan közepes Tomb Raider klónnak bizonyult (meg is bukott csúnyán), a Chavez Ravine viszont egy sor díjat nyert.

A HERCEG VISSZATÉR

2001-ben a Prince of Persia jogok új tulajdonosa (a Broderbund ugyanis csődbe ment) kereste meg Jordant egy újabb folytatás ötletével. Jordannek eleinte nemigen fűlött a foga a dologhoz (nem akard egy újabb Persia 3D-t), és az sem tetszett neki különösebben, amit a kanadai fejlesztőcsapat addig produkált. A Ubisoft producere, Yannis Mallat végül lyukat beszélt Jordan hasába, aki belement az új játékba – azzal a feltétellel, hogy most nemcsak a nevét adja, de aktívan közre is működik a fejlesztésben. A teljes fejlesztőcsapatot lecserélték, az addigi munkát a kukába dobták, és a játék magjaként létrehoztak egy olyan animációs rendszert, ami úgy emelkedett ki az átlagjátékok közül, mint az első Persia a maga idején. Mallat ötlete nyomán került be a játékba az idő manipulálásának lehetősége, ami köré Jordan az egész sztorit és játékmenetet felépítette. A Sands of Time alcímet kapott játék fejlesztése nem ment zökkenőmentesen, a határidők tartása végett a játék közel egyharmadát ki kellett vágniuk, kétszer cseréltek engine-t (Unreallel indultak, aztán a Beyond Good and Evil motorjára tértek át, végül a Ubisoft kínai részlegének saját fejlesztésű engine-je lett a végső megoldás), de a végeredmény minden szenvedést megért. 2003 legnagyobb meglepetése, és legjobb akciójátéka lett a szemtelenül fiatal csapat (csak Jordan és egy grafikus volt 30 felett az 50-fős társaságból) munkája, a több millió eladott példány pedig nagy szerepet játszott abban, hogy a Ubisoft mára a legjelentősebb játékkiadók közé küzdötte fel magát.

FILM? JÁTÉK? MINDKETTŐ?

A Sands of Time hatalmas sikere után a tavalyi Persia-epizódban (és a nemrég megjelent The Two Thronesban) Jordan neve már csak a „külön köszönet" címszó alatt szerepel. Hősünk ugyanis ismét visszatért a filmekhez, és éppen a készülő Prince of Persia mozi forgatókönyvét írja a Disney és Jerry Bruckheimer, a híres hollywoodi producer számára. (A filmet a Karib-tenger kalózai stábja fogja készíteni, a forgatás előreláthatólag jövőre kezdődik.) Emellett egy Mechner-féle tévésorozatról és képregényről is pusmognak a jól értesültek – és persze a Ubisoft is számít Jordanre, hogy közösen kitalálják, mihez kezdjen magával a Herceg a Two Thronesszal lezáruló trilógia után...

A magunk részéről hidegrázást kapunk a magyar videojátékos szlengtől (aki például a "gáma" kifejezést elterjesztette, simán húsz év szigorítottra ítélnénk), és ahogy tudunk, küzdünk is ellene (ha megfigyelitek, nem is találkozhattok a Guru hasábjain szleng-kifejezésekkel). Érdekes módon ugyanennek az angol változatával kapcsolatban már nem háborog bennünk olyan erősen Grétsy László szelleme - söt, bizonyos határok között igen viccesnak tartjuk a leet szlenget. Az alábbiakban gyorstalpaló nyelvtanfolyamot tartunk, hogy egyrészt ti is átérezzétek a "leetség" tréfás mivoltát, másrészt pedig ne érezzétek magatokat elveszve, ha fura szavakat használó rettenetes vérpistikék közé keveredtek a neten...

r u 1337?

Túl vagy már azon az élményen, amikor először mentél fel egy vérbeli internetes öreg rókák által látogatott fórumra, vagy egy online játék szerverén először keveredtél igazi profi játékosok közé? Egy szót sem értettél abból, amit a többiek írtak; talán abban sem voltál biztos, hogy a rövidítésekkel, fura jelekkel tűzdelt társalgás a net általánosan elfogadott közös nyelvén, angolul folyik. Talán tapasztaltál már annyit, hogy eligazodsz az Internet állandóan változó, burjánzó szlengjében, a leetspeakben; de ha nem, itt az ideje, hogy megismerd ezt a fura nyelvjárást...

Hm, ez a tábla valahogy nem rémlik a KRESZ-tanfolyamról...

Még mielőtt belevágnák, fontos leszögezni, hogy a leetspeak csak akkor igazán „leet", ha módjával használják – ha túlzásba viszi az ember, egy csapásra nevetségessé teszi magát vele. Nem is igazán akarunk senkit arra bíztatni, hogy az itt felszedett infók alapján nekiálljon rettentő leet-ül kommunikálni felebarátaival; hevenyészett nyelvleckénk inkább arra irányul, hogy megértsük, amit írnak nekünk. Az alábbiakat (meg az egész leet jelenséget) tehát kéretik jó adag egészséges cinizmussal kezelni!

A GYÖKEREK

A leetspeak eredete az internet előtti időkbe nyúlik vissza, amikor az igazán kemény hacker arcok BBS-eken (Bulletin Board System, modemmel, telefonon elérhető „digitális üzenőtábla", a mai web és FTP oldalak, fórumok korai elődje) keresztül kommunikáltak egymással. Először az amerikai graffitis szleng rövidítései („2" a „to" vagy a „too" helyett, „4" a „for" helyett, „u" a „you" helyett, „b" a „be", „r" az „are" helyett stb.) kerültek át a netes nyelvezetbe, majd hamarosan újabb praktikus rövidítések születtek: BRB (Be Right Back – mindjárt visszajövök), AFK (Away From Keyboard – nincs a billentyűzetnél), AFAIK (As Far As I Know – amennyire én tudom), IMHO (In My Humble Opinion – szerény véleményem szerint), ASAP (As Soon As Possible – amilyen gyorsan csak lehet), BTW (By The Way – egyébként) és így tovább. Ahogy az internet elkezdett terjedni, a régi, tapasztalt felhasználók úgy gyártottak és használtak egyre több rövidítést, és élvezték, hogy a n00b-ok (a kezdők, újoncok) egy szót sem értenek belőle. (Ez a magyarázata magának a „leet" – illetve leet-ül: 1337 – kifejezésnek is, ami az „elite"-ből rövidült-torzult.) Az online játékok elterjedése, és az egyre fiatalabb korosztályok bekerülése a netes közösségbe alaposan felgyorsította a leetspeak elburjánzását. A rövidítések mellett íratlan szabályok születtek arra, hogy mitől lesz leet egy szöveg – ezeknek már nem a praktikum a céljuk, hanem az hogy minél érthetetlenebb legyen a szöveg a „beavatatlanok" számára. Az alábbiakban ezeket körvonalazzuk.

ALAPSZABÁLYOK

A legfontosabb szabály, hogy nincs szabály – a leetspeak száz százalékosan szájhagyományra épül, napról napra változik; az a kifejezés, ami ma még trendinek számít, lehet hogy holnapra túlhaladottá, nevetségesen ódivatúvá válik. Ettől függetlenül van néhány íratlan szabály, általános szokás, amit nem árt ha tudunk, ha leetnek szeretnénk tűnni. Először is: a leetspeak leginkább angolban, és csak írásban létezik. A legborzalmasabb vérpistike-szokás a magyar nyelvet leet kifejezésekkel és jelekkel elcsúfítani (ritka kivétel például a meglepően szellemes „yo8" kifejezés, amit fonetikusan „jó éjt"-nek ejtünk, és ennek megfelelő helyzetekben használjuk). Általában csak magunkat tesszük nevetségessé azzal, ha élőszóban LOL-ozunk, „o rly?"-zünk, vagy „for teh win"-ezünk (kivétel-

Leet ABC

<table>
<tr><th>leet betű</th><th>normál betű</th><th>über-leet betű</th></tr>
<tr><td>A</td><td>4</td><td>/-\</td></tr>
<tr><td>B</td><td>ß</td><td>|3</td></tr>
<tr><td>C</td><td></td><td><</td></tr>
<tr><td>D</td><td></td><td>|></td></tr>
<tr><td>E</td><td>3</td><td>[-</td></tr>
<tr><td>F</td><td>ph</td><td>|=</td></tr>
<tr><td>G</td><td>6</td><td>&</td></tr>
<tr><td>H</td><td>#</td><td>/-/</td></tr>
<tr><td>I</td><td>1</td><td>!</td></tr>
<tr><td>J</td><td></td><td>;</td></tr>
<tr><td>K</td><td></td><td>]{</td></tr>
<tr><td>L</td><td>1</td><td>1_</td></tr>
<tr><td>M</td><td></td><td>/\/\</td></tr>
<tr><td>N</td><td></td><td>]\[</td></tr>
<tr><td>O</td><td>0</td><td>()</td></tr>
<tr><td>P</td><td></td><td>|*</td></tr>
<tr><td>Q</td><td></td><td>(,)</td></tr>
<tr><td>R</td><td></td><td>|2</td></tr>
<tr><td>S</td><td>$</td><td>§</td></tr>
<tr><td>T</td><td>7</td><td>+</td></tr>
<tr><td>U</td><td></td><td>|_|</td></tr>
<tr><td>V</td><td></td><td>\/</td></tr>
<tr><td>W</td><td></td><td>\/\/</td></tr>
<tr><td>X</td><td></td><td>><</td></tr>
<tr><td>Y</td><td></td><td>¥</td></tr>
<tr><td>Z</td><td>2</td><td>~/_</td></tr>
</table>

ként említhetünk bizonyos festettszőke cikkírókat és WoW-klánvezéreket, de hát egyeseknek az ember sokat hajlamos elnézni).

A legalapabb leet-generátor, ha a szavakban egyes betűket a betű formájára hasonlító jelekkel (leggyakrabban számokkal) helyettesítünk: „A" helyett „4", „O" helyett „0", „G" helyett „6", „E" helyett „3", és így tovább (erről mellékelünk is itt valahol egy táblázatot, ha a táblázatokat zsigerből gyűlölő Gáben – vagy stílszerűen G4b3Nz0rZ – meg nem fúrja az ötletet...).

Gyakran használják azt a módszert is, hogy a leet-esítendő szóból egy szótagot cserélnek ki egy számra, aminek a kiejtése azonos az adott szótaggal: így lesz a „mate" (cimbora, haver) szóból „m8", vagy a „later"-ből (később) „l8r". (Ezt egyébként a magyar netes szleng is előszeretettel használja, lásd például az „5let" vagy „6ásos" kifejezéseket.) Az amerikai utcai szlengből származó „szabály", hogy a „s" betűket (főleg a többes számot jelzőt) „z"-re cseréljük, ha pedig valamit fonetikusan iksznek ejtünk, azt x-szel is írjuk (vagy „xx"-szel, mert az még leetebb). A legtutibb „leet-esítő" a „-zorz" szócska, amit tetszőleges szó után ragaszthatunk, és az ettől rettentő leet lesz (ugye említettem, hogy ne keressük a logikát a leetspeakben...?). A „dog" (kutya) szó például szürke és unalmas, semmi leet nincs benne. Ellenben a „teh do6z0rZ" – na az már valami...!

Az eddigi példákból már kiderült a harmadik egyszerű trükk is: a kis és nagybetűk összevissza használata nemcsak engedélyezett, de ajánlott is.

Jellegzetes leet kifejezések még a direkt elgépeléssel született szavak. Az első ilyenek az email-szűrőprogramoknak köszönhették a létüket. Ezek a programok kulcsszavak alapján működnek, és igen könnyű egy „véletlen" elgépeléssel kijátszani őket – így született például a „porn" azaz pornó szócskából a „pron" (még leetebbül: pr0n). Később a gyakran használt szavak direkt elgépeléséből divat lett, és így jöttek létre olyan leet kifejezések, mint a „the" névelőt helyettesítő „teh", a „give"-ból lett „giev", a „like"-ból lett „liek", vagy az „own"-ból lett „pwn" (az o és a p ugye egymás mellett van a billentyűzeten).

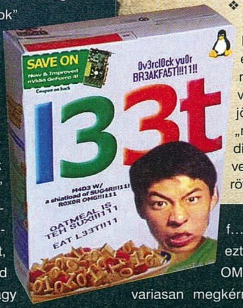
Most pedig lássunk néhány konkrét élethelyzetet, és a hozzájuk illő leet reakciókat!

VIDÁMSÁG

Az írásjelekből álló vidám és szomorú arcok variációit (:) – mosoly, :(– szomorúság, :D – nagy röhögés, :P – nyelvnyújtás) mindenki ismeri, rég túlnőttek az internetes szlengen; és mint ilyen, már nem is számítanak igazán leetnek. Divatba jött viszont helyettük a japán smiley, ami így néz ki: ^ ^, a hagyományossal ellentétben nem kell képzeletben elforgatni az értelmezéshez, és némi fantáziával valóban bele lehet látni egy manga-cica mosolygó szempárját. Persze a leetspeaknek egyéb formái is vannak a vidámság kifejezésére: ott van mindjárt az alap-rövidítés, a LOL (Laughing Out Loud – hangos nevetés), és ennek fokozása, a ROTFL (Roll On The Floor Laughing – a földön fetrengek a röhögéstől), illetve az agyonragozott ROTFLMAO-STCBTC (Roll On The Floor, Laughing My Ass Off, Scaring The Cats, Biting The Carpet – ezt fordítsátok le magatoknak). A leet nyelv hajlamos a rokokó túlzásokra, ezt a legutóbbi rövidítés-szörny mellett jól példázza a „lollercoaster", illetve „rotflcopter" kifejezés is, amelyek szintén orbitális nagy röhögéseket jelentenek, bár az égvilágon semmi értelmük nincs, csak jól hangzanak. A legújabb variáció a leet nevetésre a „bur", illetve „kek" – így fordítja ugyanis a LOL szócskát a World of Warcraft az orkok, illetve a Szövetség közös nyelvére...

UDVARIASAK VAGYUNK

Bár a leetspeak alapvetően szleng, és mint ilyen, inkább keresetlen (esetenként a nyomdafestéket sem tűrő) kifejezésekre specializálódott, a köznyelv udvariassági formuláinak is megvannak a maga leet megfelelői. Az „ok" például maga is rövidítés, de a leetspeak még tovább rövidíti egy sima „k" betűvé (ha nagyon nyomatékosítani akarjuk, lehet „kk" is). A „köszönöm" lehet a mára már elég elavult „thx", vagy a sokkal menőbb „ty" („thank you" rövidítve), esetleg „10x" („ten x", vagyis „thanks"). Hasonlóan tömör rövidítésekkel kívánunk sok szerencsét, jó játékot, vagy jó szórakozást (GL – „good luck!", GG – „good game!", vagy HF – „Have Fun!"). A bocsánatkérés a „sorry"-ból „sry" lesz, a kérés „please"-ből „plz", a „nincs mit" pedig a „no problem"-ből „NP" (hasonló elven rövidül a „no comment" „NC"-re).



BESZÓLUNK

Ez az a terület, ahol a leetspeak igazán tündököl. Az alapszabály: ha F betűt látunk egy rövidítésben, az nagy valószínűséggel a közismert négybetűs angol univerzális káromkodást takarja (az alap anyázás – most már – magától értetődő módon a „FU", nem magyarázzuk túl, fog az menni magatoktól is...). Lehet aztán megle-pődni: OMG – „oh my god!", vagyis „istenem!" (cifrázni az előző pont alapján: OMFG, vagy teljesen értelmetlenül: ZOMG); ugyanez kissé erőteljesebben WTF („What The F...", vagyis „Mi a f...") – de az igazán leet arcok ezt összevonják egy frappáns OMGWTF-fé. Lehet valakit udvariasan megkérni, hogy maradjon csendben: Shut The F... Up, azaz STFU (nem fordítjuk le), erőltetett udvariassággal megkérni, hogy halálozzon el: „plzdiethx", vagyis „please die, thanks", vagy gyorsan és egyértelműen lerázni: „kthxbye" („ok, thanks, bye", vagyis „oké, köszi, szia!"). Gúnyolódásra ideális az „o rly?" („ó, tényleg?") és az „ohnoes!" („jaj, ne!"), ha pedig valakit csalónak bélyegzünk, nevezzük „haxor"-nak.

KTHXBYE!

Ennyi volt mára a leet nyelvlecke. Az alapokkal megismerkedtünk, de még nincs vége a mókának: jövő hónapban nagyjából a „ph34r my 1337 sKi11ZorZ!!1!one!" szintig turbózzuk fel a leet szókincseteket...

Leet szilánkok

❖ Ha egy rövidítés jó hosszú, szokás még megtoldani a BBQ kifejezéssel (ez alapban barbecue-t jelent), hogy attól még érthetetlenebb és szürreálisabb legyen.

❖ Az angolban a „ph" betűcsoportot „f"-nek kell ejteni – a leetspeak ezt is a visszájára fordítja, és ott is „ph"-t ír, ahol alapvetően „f"-et kéne (érdekes módon azonban ez csak a szavak kezdőbetűinél szokás). Így születik például a remek „phear" (félni) vagy „phat" (kövér) kifejezés...

❖ Remek kis újhullámos smiley a „<3". Ezt pont fordítva kell nézni, mint a hagyományos smiley-kat, és így egy helyes kis szívecskére hasonlít. Használata is ennek megfelelő, például „i <3 PC Guru".

❖ Igen tréfás a leet nyelvben a felkiáltójelek használata. Az alap: egy felkiáltójel nem felkiáltójel, négy-öt a minimum. A direkt elgépelés hagyományainak megfelelően pár „!" helyett írjunk véletlenszerűen „1"-et (mintha nem nyomnánk a Shiftet), sőt cifrázhatjuk is úgy, hogy az „1" helyett kiírjuk betűvel, hogy „one". Ennek aztán már végképp semmi értelme, de lássuk be, valóban vicces.

❖ Az általános pozitív jelző talán a leetspeak leggyorsabban változó eleme. Néhány éve még a „cool"-lal lehetett valakit dicsérni, aztán jött a „rulez", majd a „roxorz" – legújabban pedig a „for teh win" az univerzális dicsőítő kifejezés, rövidítve FTW vagy 4TW

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

BLACK & WHITE 2

Hi belétek Gurusok!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Black and White 2-ben miért lett fehér a majmom? Azért mert hét éves (vagy talán több is), vagy azért, mert olyan jó vagyok az emberekhez? Vagy csak azért, mert sötét a monitorom, és feljebbvettem a fényviszonyokat? Áh a fényviszony kilőve, mert azelőtt volt barna, amikor már felvettem a gammát, meg a fényességet. Na szóval, remélem, tudjátok.
-Cementes-

A lényed azért lett ilyen hidrogénezett, mert pozitív energiákat sugárzol: ha jó karakterre, jellemre gyúrtál, annak ez az „átka". Egyébként a gonosz állatok szerintünk sokkal királyabban néznek ki – persze ezzel semmit nem akarunk sugallni...

GTA SA

Hellósztok!
1. A San Andreasban hol van a S.W.A.T harckocsi?
2. Barbarával mit kell csinálni, hogy szeressen?

1. Az utolsó küldetésben fogsz vele találkozni. Tudomásom szerint bármikor felvehető, elrejtett példány nincs belőle, így előtte nem tudod kipróbálni.
2. A kövér pasikra van rákattanva. 50%-nál magasabb hájkoncentráció, és persze magas szexepil kell az ismerkedéshez. Étteremben szeret kajálni, némi táncot sem vet meg, és csak semmi száguldozás!

BATTLEFIELD 2

Hali!
Van egy nagyon idegesítő problémám a BF2-vel. Bármelyik (v1.01,v1.02,v1.03) patchet fel akarom rátenni, a telepítés megkezdése után nem sokkal azt írja ki, hogy „Patching failed", aztán bezárul az összes ablak, és ha aztán el akarom indítani a játékot, addig nem indul el, amíg újra nem telepítem. Ráadásul a minap megvettem a Special Forcest, mely telepítése előtt felrakja a v1.01-et, illetve fel próbálja rakni, mert ugyanazt írja ki, hogy „Patching failed", aztán vége. Nagyon kérlek, segítsetek, és rakjatok be a játék mentőövbe. Ez biztos valami globális probléma lehet, mert mind2 játék eredeti dobozos(!). Az operációs rendszerem természetesen XP.
Tonymaster

Sokan kérdeztétek ezt, és mi is sokáig szenvedtünk miatta, amíg végül Chris rá nem érzett a helyes megoldásra, kiérdemelve ezzel a hónap alkalmazottja címet. Így hát kapcsolom minden Battlefieldek mesterét:

Azokon a számítógépeken, melyeknek felhasználójának nevében ékezetes karakter van, a Battlefield 2 javításai nem képesek kitömöríteni saját állományaikat. Erről a problémáról a fejlesztők már tudnak és dolgoznak az ügyön. Az átmeneti megoldáshoz el kell érnünk, hogy a Dokumentumok könyvtárunk elérési útja ne tartalmazzon ékezetes fájlnevet. Ehhez a következőket kell tenni:
1. Kattints jobb-egérgombot az asztalon lévő Dokumentumok ikonra, majd válaszd a Tulajdonságok menüpontot. (Amennyiben Dokumentumok ikon már nincs az asztalon, a következő módon helyezheted vissza: jobb-egérkattintás az üres Asztalon, majd Tulajdonságok (megjelenítés tulajdonságai menü). Válaszd az Asztal fület, majd lent Az asztali elemek testreszabását. Itt visszateheted a Dokumentumok ikont az asztalra.)
2. Írd át az elérési utat valamilyen egyszerűbbre (lényeg, hogy ne legyen ékezet benne).

Ha ez megvolt, indítsd újra a gépet, és innentől fogva simán felmennek a Battlefield 2 javításai, illetve a Special Forces kiegészítő.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Tisztelt PC Guru!
A Need for Speed Most Wanteddel van bajom:
1. Hogy lehet (ha egyáltalán lehet) a játék elején megtartani a BMW-met, mert nekem sehogy sem sikerült!? Mindig elkaptak a rendőrök, és nem tudok mit csinálni.
2. Mikor lehet fejleszteni az autó motorját?
Köszi: Diehard

1. Nem lehet megtartani, a sztori része, hogy buksz az elején.
2. A térképen sárgával jelölt shopokban, minden fejleszthető alkatrész alatt szerepel, hogy blacklist hányas számú versenyzőjét kell legyőzni az adott tuning eléréséhez. A blacklist soron következő szereplőjének kihívásához utcai versenyeket kell nyerned, és jó párszor beinteni a zsaruknak.

THE MOVIES

Helló!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a filmeket, amiket készítettem, mivel lehet megnyitni (TRL file), mert mondtátok a legutóbbi számban, hogy

meg lehet nyitni windows media playerrel, de ezt nálam nem tudja...
Kösz: Ákos

A .trl formátum a játék belső formátuma, a Media Playerhez .wmv kell. A Post Production épületben megtalálod utóbbi formátumot is az elkövetkezendő műveidhez, míg a kész filmjeidet a főmenüben a Movieplayer menüponttal behozva szintén Post Production címszó alatt archiválhatod az export paranccsal (értelemszerűen most már .wmv formátumban, és kellemes, általában 20 mega alatti terjedelemben).

CHASER

Help! A Chaserben elakadtam a Lomonoszov kráter – Lázadók nevű pályán. A garázsszerű helységeken átjutva egy lépcsőházba jutok. Lemegyek a lépcsőn: előttem egy beomlott folyosó, mellette egy nagy ajtó, amit nem tudok kinyitni. Jobbra lámpák világítanak meg egy föld alatti szakadékot. A peremén végigmenve egy folyosóra juthatnék, ami a bezárt ajtó mögötti részre vezetne, de nem tudok olyan magasra ugrani. Erre kell egyáltalán menni? Köszi a segítséget.
joshsword

Nehéz lenne röviden elmagyarázni, inkább tekintsd az említett pálya részletes útmutatóját képekben: www.visualwalkthroughs.com/chaser/rebels/rebels.htm

CHROME

Ahoj PCG!
Rowan vagyok, és egy kis help kéne a Chromemal kapcsolatban (jó jó, tudom némi fáziskéséssel, de csak most kaptam vissza a dvd-t...). Kb. a 7.-9. pálya tartok, amikor a Zetrox bázisára kéne bejutni. Két SAM bázis már rendbe van téve, és ott állok egy nagy fal előtt, ahol két őr kóválygog fel s alá, és egy az épületben is van. Egy számítógépet meghekkelve, kinyílik a falon az ajtó. Ez mind szép és jó, a baj csak az, hogy ha ebből a háromból bárkit lelövök, észrevesznek. A gépet még álcázva sem lehet meghekkelni, hogy föl ne tűnjek a bent lévő őrnek, ennél gyorsabban, pedig párokat találni a kódban nem tudok... Hogyan tovább? Valamit elfelejtettem felszedni vagy mi?
Üdv: rowan

Ez bizony a Chrome legkegyetlenebb része, halomnyi álcázó cucc és csendes fegyverek kellenek. Lopakodás ezerrel, és csak az épületben lévő őrt szabad leszedni. Elvileg hangtompítós pisztollyal (néhányan kést is ajánlanak, de így azért elég sokat kell szenvedni) zavartalan az ügymenet, ha ilyen nincs nálad, akkor sajnos restart.

GOTHIC

Hell-ó!
1. A Gothicban mikor vehetem meg a Heavy Guard Armort?
2. A rúnákat nem tudom használni, mert valami Circle kell hozzá. Mi az a Circle és hogy kell olyat szerezni?
3. A régi táborból kirekesztettek a Xardas nevű küldinél! Vissza lehet-e még később ide térni?
4. Még 20-as szinten sem tudom megsebezni a Trollokat! Miért van ez?

1. Bevallom még nem találtam olyan hivatkozást, ahol valaki cheat nélkül szerzett volna ilyet, úgyhogy alaphelyzetben valószínűleg soha.
2. A varázslás szintekhez van kötve, a circleök lennének ezek. Újabb, magasabb körbe lépni csak tanulással tudsz. Az első tanító Baal Orun, aki a mocsárban tanyázik.
3. Nem, sajnos innentől kezdve ez zárt terület.
4. A trolloknál használd fel a Shrink monster varázstekercset, ettől nagyjából egy súlycsoportba kerültök, és lazán leütheted.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: SHADOW OF DEATH

Sziasztok!
Bár régi motoros vagyok, most mégis drámai para lett úrrá rajtam. Amíg a Heroes negyedik részén bosszankodtam, illetve az ötödiket vártam izgatottan, akadt némi szabadidőm előkapni az előzményeket. Egy ideig minden nagyon szépen haladt, de becsődöltem hirtelen. Ha tudtok, kérlek segítsetek! A Heroes III. Shadow of Death kiegészítőn játszom éppen a Birth of a Barbarian részt. A harmadik pálya címe: A Tough Start. Már mindenkit szétszedtem, ide-oda elvittem a kellő

cuccokat, körberohantam a teljes térképet ezerszer, de két artifact (Armor of Wonder + Sandals of the Saint) sehol nem látszik számomra. Winston, aki a föld alatti kunyhójában várja őket, nem adja addig oda a harmadikat (Clover of Fortune), míg ezeket nem szállítom. E nélkül pedig elbuktam az egész küldetést és hadjáratot. Tudom, nem éppen egy aktuális kérdés, de nekem megkeseríti a napjaimat pillanatnyilag. Ha bármi infó akadna, megköszönném!
A Petya

Utánanéztem a dolgoknak, mivel saját emlékezetből már nem futotta; egy végigjátszást találtam is (a www.celestialheavens.com oldalon elérhető); én úgy értelmeztem a végén írtakat, hogy az Angelic Alliance nevű cuccot kell kettétörni, jobb klikkeléssel...

X-MEN LEGENDS 2

Helló GURU!
Segítséget szeretnék kérni az X-Men Legends 2-vel kapcsolatosan. Ott akadtam el, amikor Abyss-szal kell harcolni és már kevés az élete, elmenekül, én meg utána. Felpattanunk a csapattal egy repcsi tetejére, és ott folytatjuk a harcot. Aztán Abyss átpattan egy másikra, és én nem tudok oda sehogy sem átmenni. A hajómra meg megállás nélkül mászkálnak fel narancssárga csáveszek. Így marha sokáig eljátszogattam, de unalmas, hogy nem tudom őt sehogy se kinyiffantani. Légyszi segítsetek! Nagyon fontos lenne!
Tisztelettel:
Zoli

Bombákat is hajigál, nem de bár? Mivel átmászni nem lehet hozzá, ezeket a bombákat az egyik izom-mutánsoddal vágd vissza a hajójához, és az egy idő után felrobban.

CHEATEK

Régi tartozásunkat szeretnénk törleszteni az ünnepek alkalmából: többen kértetek tőlünk különböző csalásokat, ám ezeket helyhiány miatt sosem tudtuk leközölni. Most végre következzenek a legnépszerűbb játékokat megkönnyítő kódok...

Need for Speed Most Wanted
A belépés képernyőnél kell beütni a kódokat
iammostwanted – összes autó
givemethegto – Pontiac GTO
burgerking – Burger King Challenge
castrol – Castrol Syntec Ford GT

Annak, aki egy 100%-os mentett állást kért tőlünk, a www.games-fusion.net/pccheats oldalt tudjuk ajánlani.

Quake 4
A konzolt az ALT+CTRL+0 hozza elő, ide tudjuk begépelni az alábbi kódokat.
god – isten mód
give all – összes fegyver, plusz lőszer
give ammo – aktuális fegyvert feltölti lőszerrel
give armor – páncél maxra
give health – teljes gyógyulás
com_showFPS – framerate kijelzése
killmonsters – az épp aktuális szinten az összes szörny kiirtása
pm_thirdperson (0/1) – külső nézet ki-be (0/1) kapcsolása

F.E.A.R.
A kódokat a T billentyű lenyomása után tudjuk beütni
guns – összes fegyver
tears – végtelen lőszer minden fegyverhez
armor – páncél maxra
god – halhatatlanság
kfa – minden fegyver, max életerő és páncél

Call of Duty 2
Az opcióknál engedélyezzük a konzolt, melyet aztán a ~ gombbal hívhatunk be
give all – összes fegyver
notarget – az ellenség nem támad téged
god – halhatatlanság
noclip – átmehetsz a falakon

Genius
VIBRATION POWER!
Genius
MODE
MaxFire G-12 U Vibration gamepad
• vibrációs hatás beépített „Dual" motorral,
• ergonomikus és pehelykönnyû
• Nyolcirányú D-pad, a két analóg kar, 12 programozható gomb
• négy ergonomikus „trigger" gomb
Magyarországi képviselet:
G.Network kft
1131 Budapest, Béke u. 129-135.
Tel.: (36) 1 239 7020
Fax: (36) 1 452 0720
Email: office@genius.hu
Web: www.genius.hu
G-12PS Gamepad
PlayStation ® / PS one™ és PS 2™/ játékkonzolokkal kompatibilis gamepad
mini-stick, 360 X 8 irányú D-Pad
Realisztikus hatások beépített „Dual" motorral
MaxFighter
F-31U Vibration joystick
Beépített vibrációs motor
Precíz irányítás tíz programozható gombbal tolóerő szabályzó és nézőpontválasztó
SpeedWheel
3 Vibration kormánykerék
Realisztikus, vibrációs hatások
Formatervezett pedálok
Kormányba épített gáz- és fékkarok
8 programozható funkciógomb

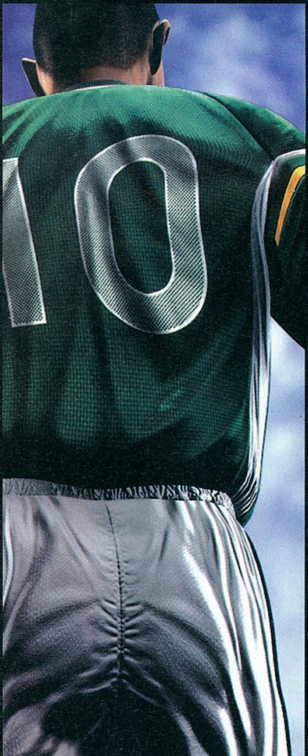
A Lassan már hagyománnyá válik, hogy karácsony előtt megmérkőznek a FIFA- és a Pro Evolution Soccer-sorozat legújabb részei, és a kanadai, illetve japán fejlesztők (érdekes: egyik sem az a hagyományos focinemzet) megmutatják, mit bírtak még fejleszteni a fociprogramokon egy év alatt. Egy év nem nagy idő a játékiparban, de húsz év alatt már slágerplatformok halnak ki – ez a régi idők virtuális fociján is meglátszik...

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve:

CHAMPIONSHIP MANAGER-SOROZAT

Ha a fociprogramok között a FIFA és a Pro Evolution a király, akkor a futballmenedzserek között a Championship Manager-széria. Az 1992 óta futó sorozat már az ötödik résznél tart, de már öt éve is elég kiforrott volt ahhoz, hogy már csak kisebb dolgokon kelljen változtatnia (a médiával való kapcsolattartás, játékosok személyiségének csiszolása, bővített adatbázis) trónja megtartásához. Akkoriban a harmadik részt gyötörtük, és mivel ehhez jelent meg a legtöbb kiegészítő (korrekten követve a foci-évadokat), igencsak hosszú távon el lehetett szórakozni azoknak a részleteknek – taktikák, csapat-összeállítások, átigazolások, stb. – az állítgatásával, amitől ez a műfaj annyira addiktív tud lenni.



...10 éve:

FIFA SOCCER '96

A FIFA sorozat nagyjából 10 éve, a FIFA Soccer '96-tal biztosította be bérelt helyét a sportjátékok élvonalában. Az 1993-ban indult sorozat második folytatása szakított a korábbi izometrikus nézettel, és előre definiált kameranézetekkel ugyan, de teljes 3D-s megjelenítést alkalmazott. Mindemellett a program rendkívül látványos és hangulatos volt – a játékosok először találkozhattak a műfajban minden, a pályán történt eseményt kommentáló, életszerű riporterekkel. A FIFA '96 összetettsége is meghaladta a korát: 11 különböző bajnokság (akár multiban), saját focista kreálásának lehetősége és hasonló nyalánkságok kényeztették el a műfaj rajongóit. Már 1995-ben is látszott, hogy a FIFA-sorozat a taktikai finomságok helyett inkább a külsőségekre és az élethű környezeti elemekre helyezi a hangsúlyt, de ezzel jó lóra tett – a tíz évvel ezelőtti nagy rivális Actua Soccer folytatásairól legalább is azóta sem hallottunk.

...15 éve:

MICROPROSE SOCCER

Bár a Microprose Soccer még 1988-89-ben jelent meg Atarira, C64-re, Amigára és PC-re, tizenöt éve is ezzel játszott minden fociőrült, anynyira jól sikerült. A műfaj talán legnagyobb klasszikusa nem volt különösebben szép: a pályát felülnézetből látta a játékos, és így irányította az ebből a perspektívából meglehetősen furcsán mutató focistákat. Az állítgatási lehetőségek – mez, csapatok, bajnokságok – és az akkoriban még egyáltalán nem magától értetődő multiplayer lehetőség mellett olyan forradalmi újdonságok tették időtállóvá a programot, mint a különböző időjárások és a pályán előcsalogatható trükkök (fejelés, emelés, ollózás). Érdekesség még, hogy a Microprose Soccert teremfoci üzemmódban is kipróbálhattuk. A játék korát meghazudtoló népszerűségét jelzi, hogy amatőr kiegészítők révén az 1994-es, 1998-as, de még a 2002-es világbajnokságot is lejátszhatjuk vele, ha letöltjük egy C64 emulátorhoz.

...20 éve:

HYPA-BALL

1985 táján még nemigen voltak valamirevaló fociprogramok. Persze, akadtak próbálkozások (pl. Konami Soccer), de valahogy senkinek nem sikerült normálisan összehozni a 2D-s megjelenítést a focival. Ezért is arathatott hatalmas sikert a futurisztikus labdajátékot bemutató Hypa-Ball (ami a C64-es korszakban „URFOCI" néven volt

ismert hazánkban...), annak ellenére hogy végtelenül primitív szabályokra épült. Két háromfős csapat küzdött a labdáért egy arénában, ahol a pálya közepén található rúdon fel-le mozgott a „kapu". A jövő focistái a hátukra erősített rakétákkal lebegtek a stadionban, és igyekeztek a labdát az ellenfelet kijátszva egymásnak passzolni, majd bedobni a kapuba. Nagyszerűsége éppen egyszerűségében rejlett, bár főleg kétszemélyes módban volt élvezhető. A focistaválasztó képernyő inkább csak mókusvakítás volt, viszont a Hypa-Ball zenéje – Keith Tilman szerzeménye – C64-remixekben mai napig visszaköszön.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **74.960** 93.700
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **94.360** 117.950
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **144.200** 180.250
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **150.600** 188.250
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **210.600** 263.250
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **203.800** 254.750
(ld.Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8I945P, P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **479.960** 599.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**, Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
8N SLI Pro **23.520** 29.400
7800GTX turbo **107.520** 134.400
GA-8I 945-P **20.240** 25.300
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

3 ms Hyundai TFT-k (3 év gar.)
19" Q90U Pivot,DVI **95.960** 119.950
17" Q70U Pivot,DVI **67.360** 84.200
4 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 930BF Pivot,DVI **84.960** 106.200
17" 730BF Pivot,DVI **62.800** 78.500
csúcsmodell: 970P 107.440 134.300
Daewoo 17" 8ms 46.960 58.700
FSC 19" P19-2 DVI 99.960 124.950
új: LCD TV-k 20-32"-ig

Sulinet expressz
Notebook-ok és konfigurációk

ÓRIÁSI DECEMBERI LOGITECH AKCIÓ !
Club 3D 2 év gar. X1800XT 512 MB **115.960** 144.950
7800 GT 74.960 93.700 NV6600GT **30.960** 38.700
6800 GS **48.960** 61.200 X800XL **51.960** 64.950
Sapphire 2 év garancia X1800XL **86.560** 108.200
GeCube X800 GTO **36.200** 45.250 9600Pro **15.160** 18.950
Asus 3 év g. **A8N-E 21.600** 27.000 P5LD2 **23.800** 29.750
3év garanciás Western Digital HDD-k **akciója**
80GB 8M **11.840** 14.800 320GB SATA **27.600** 34.500
SATA2: 200G **18.760** 23.450 250G/16M **22.960** 28.700
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3500+ **39.960** 49.950
AMD Athlon64 X2 4400+ DualCore **109.760** 137.200
Intel Pentium4 630 3GHz/2MB cache **36.960** 46.200
Pioneer 110D **8.520** 10.650 NEC 4550 **9.120** 11.400
SB Audigy4 **11.160** 13.950 X-FI Extreme **23.860** 29.600
Corsair 512/400 9.200 11.500 **1G/400 19.960** 24.950
Kingmax DDR2/667 512M **8.800** 11.000 1G **16.960**
Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) **21.960** 27.450
tápok: 400W **8.760** 10.950 450W silent **12.520** 15.650
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám: bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

ÉV VÉGI NOTEBOOK, PDA, GPS AKCIÓ - 3% !
Házhozszállítás az egész országban !

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

Szoftverek Önnek és Cégének a világ kis és nagy szoftverházaitól.
A szoftver ismer(e)t szállítója
szoftver ABC
Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu

3D / 2D zajcsökkentés
VHS digitalizáláshoz
ADVC-300
Ez egy profi megoldás!
www.canopus.hu
telefon: 06 1 253 0038

levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és **használt** számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
LYONESS
Nyitvatartás: H-P: 10-19. Szo: 10-14

Original PrintStar
„Az újragyártott kellékanyag!"
„Termékünkkel megtakaríthatja a nyomtatási költségének akár **40%**-át!"
Cégünk **több mint húsz éve** foglalkozik nyomtató kellékanyag újragyártással. Állandó megbízható minőséget és gazdaságosságot biztosítunk partnereinknek. Cégünk számtalan elismeréssel és nyugat európai hálózattal rendelkezik. Másodlagos profilunk bevizsgált minőségi használt számítástechnikai eszközök kereskedelme.
Elérhetőségek: Farbax Kft. 1134 Budapest, Lehel u. 12. Tel: 06-1-240-24-90 • Fax: 06-1-239-10-64
Contact személy:
Bocskay Csaba
Értékesítői hálózat vezető
Tel.: 06-20-449-66-40
e-mail: csbocskay@farbax.hu
www.farbax.hu
farbax
Vállalkozás a jövőért

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20, Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Sulinet expressz
CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Akár megvárható, kb. 5 perc alatt kész! **1.000 Ft**

Processzorok	bruttó
Sempron (Socket A) 2400+ OEM	15.790
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	16.410
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.945
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21.450
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	23.670
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ BOX	27.530
Athlon64 3000+ (939) OEM	32.900
Athlon64 3200+ (939) BOX	39.990
Athlon64 3500+ (939) OEM	43.675
Celeron-D 2.5GHz BOX	17.190
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.590

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250 / X300SE Guru	8.190/16590
ABIT 256MB: 9550 / 9600 XT	18.990/28.590
ABIT PCIE: X600Pro/X700Pro	21.650/34.190
MX 4000 / FX 5200	6.690/8.690
Club3D 6600GT: AGP/PCI-E	34.790/33.290

Asztali DVD-DivX lejátszók	bruttó
Mercury 3830	12.990
Airis L103	14.500
Yamada 6700	15.990

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	5.150/9.390
DDR400 512: Kigston 5év	12.790
DDR400 512: KingMax 3év	11.990
PenDrive 128/256 MB	2.470/3.890
PenDrive 512MB/1GB	6.825/12.635
SD Kingst. 256/512/1G	5.390/8.190/14.490
MMC 128/256/512/1G	2.890/4.690/8.790/15.990
C.F Kingst. 128/256/512	3.990/5.890/8.990

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	10.630/12.600
Maxtor (8M) 80/120/160	13.750/17.450/19.020
Maxtor (8M) 200/250/300	21.110/24.800/30.690
Maxtor (SA)160/200/250	19.390/21.620/23.790
Sams. (2M)40/80	12.490/13.390
Sams. (8M)80/160	15.100/20.395
Sams. (8M) 200/250	21.920/26.540
Sams. (SA)80/160	15.315/20.595
Sams. (SA)200/250	23.630/28.250
Seagate(8M)120/160/200	18.290/19.390/21.910

3 év garancia! (Sams.)

Szoftverek	bruttó
Win XP OEM: Home / Prof.	23.990/37.990

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): KW7 / NF8-V	13.390/16.960
ABIT(2év): KN8 Ult. /KN8SLI	25.590/29.850
ABIT(2év): IC7G	33.990
ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	17.990/18.290
ABIT(2év): AG8	27.790
ASUS A8N-SLI/Asr. K7S41GX	30.990/8.990
Asrock K8NUpgrade NF3	11.590
Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	18.590/23.490

CD, DVD-írók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.760/4.610
DVD-ROM: LG / Toshiba	3.990/4.150
Combo: LG / Toshiba	7.110/6.990
LG 4167 OEM: fehér/fekete	9.510/9.550
NEC 4550 OEM: fehér/fekete	11.070/11.100
Pioneer 110OEM: fehér/fekete	10.190/10.250

Wireless LAN	bruttó
KTI Wls. A.Point 11MBit	6.500
KTI Wls. USB / PCMCIA 11MBit	3.600/3.600
Gigab. Wls. Router 54MBit	13.200
Gigab. Wls. Router 108MBit	18.590

További részletek online árlistánkon, Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

ZEN NEEON

MP3 LEJÁTSZÓK

A Creative új Zen Neeon MP3 lejátszókat mutatott be. A most bejelentett, flash memóriával szerelt modellek 512MB, 1GB valamint 2GB tárolókapacitással kaphatók. Az említett verziók mellett szintén a piacra kerül egy 6GB-os merevlemezzel felszerelt változat. A szokásos MP3 formátum mellett a WMA és WAV állományokkal is gond nélkül elboldogulnak a Creative készülékei.

Az új zenelejátszók kijelzője 2 színű OLED (Organic Light-Emitting Diode) megjelenítő, ami jól látható szinte minden szögből. A Neeon lejátszók mindegyike rendelkezik beépített FM rádióval, diktafonnal és vonalszintű bemenettel (ezekről képes MP3 fájlba rögzíteni). A PC-hez USB 2.0 porton keresztül kapcsolhatók, ezen keresztül egyrészt tölthető az akkumulátor, valamint a lejátszók USB-s háttértárként is használhatók. Az újonnan bejelentett flash-es változatok újratölthető Li-Ion akkumulátora 32 órányi lejátszási időt biztosít, ami bizony figyelemreméltó teljesítmény. A 6GB-os, merevlemezes Neeon is 16 órányi lejátszásra képes, ami szintén nem rossz érték.
A flash memóriás Zen változatok 119 és 219 USD közötti áron kerülnek forgalomba, míg a 6GB-os verzióért 229 dollárt kérnek.

írta · Tárnok Zoltán, Joc

MOBIL FENDER

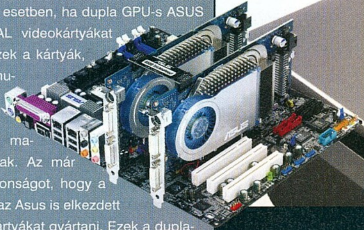
MULTIMÉDIÁS GITÁR

A Fender és az Intel meglehetősen újszerű, egyedi fejlesztést mutatott be, mégpedig egy olyan gitárt, amiben egy Centrino technológián lapuló mobil számítógép is helyet kapott. Bár a sajátos elgondoláson alapuló szerkezet újszerűségéhez semmi kétség sem fér, vélhetően nem fognak érte összeverekedni a vevőjelöltek, ha valaha is a boltokba kerül (egyelőre csak prototípus létezik). Kitalálói szerint a Fender Telecaster modelljére (amit többek között Bruce Springsteen is nagy előszeretettel használ) épülő fejlesztés legfontosabb jellemzője, hogy a „netgitár" közvetlenül kapcsolódhat az internetre. Így a leendő rocksztárok közvetlenül letölthetnek a zenéléshez szükséges tartalmakat vagy akár komplett számokat is (bár ez esetben mi szükség a gitárra...?). A befutott zenészek pedig a koncertek szüneteiben, vagy a turnébuszban tarthatják a kapcsolatot barátaikkal, rajongóikkal a világhálón keresztül. A webkamerával is ellátott gitár talán leggyakorlatiasabbnak tűnő szolgáltatása, hogy képes rögzíteni a lejátszott akkordokat, így segítséget nyújthat a komponálásban. Emellett - az internet elérésnek hála – az új zenei ötletek, szerzemények azonnal megoszthatók a producerekkel illetve zenésztársakkal.

FOUR IN ONE

4 GPU 1 GÉPBEN

Úgy tűnik, az ASUS ismét duplázott, mivel A8N32-SLI nevű alaplapjukon már lehetséges négy GPU működtetése – igaz, csak abban az esetben, ha dupla GPU-s ASUS EN7800GT-DUAL videokártyákat használunk. Ezek a kártyák, mint nevük is mutatja, két darab nVidia GeForce 7800GT magot tartalmaznak. Az már nem jelent újdonságot, hogy a Gigabyte után az Asus is elkezdett duplamagos kártyákat gyártani. Ezek a duplamagos kártyák, bár csak egy PCI Express csatolót foglalnak el, mégis SLI-képes vagyis két PCI Express foglalatot tartalmazó alaplapot követeltek meg, ráadásul párban nem tudtak működni. Ezen a meglehetősen felemás helyzeten igyekeztek az Asus mérnökei változtatni, és úgy tűnik erőfeszítésüket siker koronázta: új alaplapjukban lehetségessé vált két duplamagos kártya, vagyis egyszerre négy videovezérlő használata. A rendszer 3D teljesítményéről egyelőre nincs információnk, de nyilvánvalóan nem kell nagy jóstehetség annak megállapításához, hogy manapság valószínűleg nincs olyan játék, ami ezt a kombót – bármilyen felbontás és minőségi beállítás mellett – képes lenne megizzasztani.



SAMSUNG SPP-2040

A Samsung új, hőszublimációs elven működő fotónyomtatójának hozzávetőleg 75 másodpercre van szüksége ahhoz, hogy egy normál méretű fényképet papírra vessen. Az SPP-2040-nel a 300*300 dpi képfelbontásnak köszönhetően otthon is fotólabor-minőségben nyomtathatunk. A Samsung nyomtatója – a többi ilyen elven működő készülékhez hasonlóan – laminált réteget hoz létre a kinyomtatott fotók felületén, amely megvédi a képeket a víztől, a fakulástól, és az ujjlenyomatoktól is. Az SPP-2040 számítógép közbeiktatása nélkül, közvetlenül a telefonról vagy a fényképezőgépről is képes nyomtatni: 2.0" LCD kijelzőjén megtekinthetők és szerkeszthetők a felvételek. A Mobile Printing Ready funkciónak köszönhetően a nyomtatóra a kamera vagy a telefon memóriájából PictBridge szabványon, vagy Bluetooth-on keresztül tölthetjük át a képeket, emellett hétféle szabványú memóriakártya kezelésére is képes. PC-hez USB 1.1 felületen keresztül kapcsolódhat, ami bizony már kicsit idejétmúlt; egy 2005-ben megjelenő eszköz megérdemelte volna az USB 2.0 portot. A nyomtató 48 900 Ft ajánlott bruttó fogyasztói áron lesz kapható.

ÁLRUHÁS VÍRUSOK

Bár az alábbi hír nem tartozik a hardver témakörébe, elég nagy port kavart ahhoz, hogy itt tegyünk róla említést. Minden internetező tudja, hogy gépére az egyik legnagyobb veszélyt a vírusok, kémprogramok jelentik. Szerencsére nem vagyunk magunkra hagyva, hiszen rengeteg különböző vírusirtó program segít minket a kártevők legyőzésében. A vírusok írói sem tétlenek, folyamatosan kutatnak újabb és újabb technikák után, amivel megnehezíthetik káros programjaik eltávolítását. Novemberben ehhez váratlan helyről kaptak segítséget…

A segítő jobbot, még ha akaratlanul is, a Sony BMG nyújtotta a vírusok készítőinek. A cég, mint tudjuk, többek között zenei CD-k kiadásával foglalkozik, és mint ilyen, érdekelt abban, hogy termékeit másolásvédelemmel lássa el. Ebből lett most a baj, mivel a másolásvédelem túl „jól" sikerült. A sokat bírált XCP védelem (egy külső cég, a First4Internet fejlesztése) módszer alapja, hogy a szoftver az azt tartalmazó CD-ről akkor kerül a PC-kre, ha azt a felhasználó elkezdi meghallgatni. A program súlyos kockázatot jelent a Windows-alapú rendszerekre, ugyanis különböző rootkit technikákat is alkalmaz, amelyek révén nagyon nehezen található meg, és távolítható el. További problémát jelent, hogy a vírusírók megtalálták annak a módját, hogy a Sony egyes CD-lemezein megtalálható szoftvert miképp tudják saját kártékony programjaik elrejtésére felhasználni. A felfedezést tett követte és elkészült az első vírus, melyet természetesen sok másik variáció követett. A problémát az okozza, hogy a Sony BMG megoldását sem a Windows védelmi vonalai, sem a vírusirtó programok nem tekintik veszélyesnek, hiszen nem ártó, hanem védekező jellegű programról van szó.

A Sony módszerét sokan bírálták már előzőleg is, hiszen önhatalmúlag, kontrollálhatatlanul másol fájlokat a gépünkre, ez pedig minden, csak nem etikus. A védelem azonban most visszaütött és várhatóan kemény perek fognak a Sony BMG nyakába szakadni a technológiájukat kihasználó vírusok miatt. Könnyen lehetséges, hogy az így keletkezett kár tetemes lesz, jóval nagyobb, mint amennyi plusz bevételhez a termékeik másolásának megakadályozásával jutottak…

A Microsoft már döntést hozott arról, hogy biztonságtechnikai programja képes lesz a Sony BMG programjának eltávolítására, így a mögé rejtőző kártevők semlegesítésére – de hogy ez mikor válik elérhetővé, még nem lehet tudni. Egyes hírek szerint a rootkit eltávolítására a Windows AntiSpyware utóda, a Windows Defender lesz alkalmas. A Sony eközben már leállította a rootkitet tartalmazó CD-k gyártását és kérésre becserélik az XCP védelmet tartalmazó CD-ket olyanra, amin nincs ott a védelem. Kiadtak egy olyan hibajavítást is, amely úgy szünteti meg a biztonsági problémát, hogy az érintett CD-k továbbra is problémamentesen lejátszhatók maradnak PC-n.

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

ALAPLAP

írta · Martinm

Ez az év is meglehetősen mozgalmas volt az alaplapok területén – jöttek-mentek a chipkészletek, új szolgáltatások, ám a processzorfoglalatok idén még megmaradtak. Intel oldalon az LGA775-höz év elején jött, és gyorsan el is avult az Intel 925X/XE, amit a 945/955-ös lapok követtek nyár elején. Itt már hasznos újdonságok jelentek meg, és innentől kezdve beszélhetünk az LGA775-ös, PCI Expresses, DDR2 SDRAM-os platform kiforrottságáról. A 915/925-ös, valamint a régebbi 800-as széria utolsó darabjait ugyan még fellelhetjük a boltok polcain, ezek már mind elavultak, nem támogatják a duplamagos Pentium D-ket sem – vásárlásuk határozottan ellenjavallt. Ez igaz a Socket 478-as processzorokra is: ma már a Socket T-s LGA775 az egyeduralkodó. Hamarosan boltokban lesznek a játékosoknak szánt i975-ös lapok is, amik a dupla VGA kártyás kiépítéseket is támogatják, ám ehhez mérten áruk is meglehetősen magas lesz.

Akinek az AMD vonal a szimpatikusabb (és a tesztjeink szerint játékra jelenleg ez a jobb választás), dönthet az olcsóbb Sempronok uralta Socket 754, vagy a Socket 939 mellett is. Előbbi igazán olcsó megoldás, mégis megkapjuk az AMD64 mikroarchitektúrájú CPU-t, szimplacsatornás, integrált DDR memóriavezérlőt és akár PCIe támogatást is. Egyszerűbb gépekbe kiváló választás, de egy magát igazi játékosnak valló ember nem áll meg itt, hanem egyből a Socket 939-re nevez be. Itt ajánlott nVidia nForce4-es, vagy ATI XPress200-as lapot választani, méghozzá PCIe csatlakozással. Az S939-es Athlon 64-ek már duplacsatornás memóriavezérlővel rendelkeznek, így ajánlott párban vásárolni a DDR400-as modulokat. A platform további előnye, hogy a duplamagos Athlon 64 X2-k is egyre megfizethetőbb árfekvésűek, és a későbbiekben könnyedén válthatunk erre az időtálló megoldásra.

Alaplap választása előtt vegyük sorra, milyen integrált vezérlőkre lehet szükségünk. A felesleges integrált szolgáltatások csupán többletkiadást okoznak, hasznukat nem fogjuk venni (persze nem árt gondolni a jövőre), így például sok esetben a Firewire és a második gigabites LAN vezérlő hiánya fel sem fog tűnni. Ilyen a másodlagos RAID vezérlő is, ami szintén komolyabb felhasználás esetén szükséges, a legtöbb esetben a déli hidak által kínált RAID kiépítések tökéletesen elegendőek. Az alaplap elrendezését is érdemes megvizsgálni választás előtt a gyártó weboldalán, például, hogy hűtési szempontból melyik elrendezés felel meg leginkább számítógépházunkhoz. Végül ne feledjük, alaplapunk a gép gerince, nem szabad néhány ezer forintot spórolni, hiszen ha ez az egység nem tökéletes, az egész gépünk instabil, használhatatlan lesz – és ennek az egységnek a legnehezebb és legkomplikáltabb a cseréje is.

KÖZÉPKATEGÓRIA:

MSI RS482M4-ILD (AMD)
+ Minden S939-es CPU-t támogat, PCIe, 8 csatornás audio codec
- nem sokkal többért nF4 SLI-t kapunk, CrossFire kiadásban lenne ideális
Bruttó ár: 25300 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 85%

Gigabyte 8I945P-G (Intel)
+ A legújabb Intel chipkészlet, passzív hűtés
- PCIe x4-es foglalat nem ártott volna
Bruttó ár: 27225 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 96%

FELSŐ KATEGÓRIA:

ASUS A8N-SLI PREMIUM (AMD)
+ nForce4 SLI, rengeteg vezérlő, heatpipe hűtés
- Vízhűtésre nem alkalmas, drága
Bruttó ár: 49900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 92%

MSI P4N DIAMOND (INTEL)
+ Kiváló chipkészlet, SLI, rengeteg extra
- Nagyon drága
Bruttó ár. 49900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 94%

HÁZ

írta · Andor

A számítógépházak piacán elmosódni látszanak a határok a kategóriák között. Manapság már a középkategóriás dobozokban is megtalálunk szinte valamennyi olyan kényelmi szolgáltatást (csavarmentes környezet, 12 centis ventilátorhelyek, zajcsökkentő rezgéselnyelők stb.), amelyekkel drágább társaik büszkélkedhetnek. A felső kategória azzal tud mégis vásárlókat vonzani, hogy valamennyi szolgáltatást egyszerre kínálja, ráadásul a high-end házak a mellékelt extrák és a látvány szempontjából is kiemelkednek a mezőnyből.

A látvány ma már elsőrendű kérdés számítógépházak esetében, így nem csoda, hogy eltűntek a bézs színű kockák az asztalokról: helyüket a csillogó ezüst és fekete dobozok vették át, amelyek festése sokszor nagyon könnyen sérül és koszolódik, és a legkisebb ujjlenyomat is meglátszik rajtuk. Szerencsére a giccses világító ventilátorok és a plexi oldallapok már kevésbé népszerűek…

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Antec Overture II
+ Elegáns HTPC-kialakítás, 450 W-os táp
- Nehezen szerelhető, drága
Bruttó ár: 28 500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90%

Casetek CK-1021-5A
+ Kiváló hűtés, tágas belső, jól szerelhető
- Gyenge design
Bruttó ár: 29300 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 87%

FELSŐ KATEGÓRIA:

Cooler Master Stacker
+ Mindent tud, amit egy háznak tudnia kell
- Lehetne kicsit szebb is
Bruttó ár: 37 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 86%

Gigabyte 3D Aurora
+ Elegáns, masszív, kompatibilis külső vízhűtésekkel
- Néhány belső elem törékenyre sikerült
Bruttó ár: 27 500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 92%

CPU

írta · Martinm

Mindkét „Chipzilla" a 2005-ös évet választotta a duplamagos processzorok bemutatására, így az év közepén megjelentek az Intel Pentium D és az AMD Athlon 64 X2 CPU-k – igaz, egyelőre ezek egyike sem a játékosokat célozza meg. A Pentium D előnye, hogy akár már 70-80 ezer forintért is megkaphatjuk a legkisebb, 2,8 GHz-es modellt, míg az AMD esetében legjobb esetben is 90 ezer forint feletti összeget kell a pénztárnál hagynunk. Van azért előnye is az AMD-nek, hiszen a már meglévő S939-es alaplapok mindegyike támogatja az X2-es CPU-kat, vagyis alaplapot nem kell cserélnünk – nem úgy, mint az Intel esetében, ahol a legújabb i945/i955-re, ATI XPress 200-ra vagy prémium árfekvésű nVidia nForce4 SLI Intel Editionre van szükségünk a teljes kompatibilitás érdekében.

Intel oldalon már minden szegmenst meghódított az LGA775, míg az AMD esetében az alsóbb kategóriát a Socket 754 uralja. A Prescott magra épülő, 533 MHz-es PSB-jű Intel Celeron D 300-as számozással található meg a boltokban, és érvényes rá az az egyre kevésbé népszerű törvény, miszerint a teljesítményt szinte csakis az órajel határozza meg (a tető jelenleg 3,2 GHz). Emellett az újabb modellek (amik 1-re és 6-ra végződnek) már az EM64T technológiát és az eXecute Disable bitet is támogatják, ami a jövőre nézve hasznos lehet – de egyelőre nem létszükséglet.

Jelenleg játékra egyértelműen az AMD Athlon 64-es CPU-k a legalkalmasabbak, ezek közül is érdemes az S939-eseket választani. Itt 3000+ és 4000+ közt találhatunk modelleket, míg a duplamagot az X2 jelölés mutatja. Ugyanakkor az egymagos Athlon 64 párhuzamos munkavégzésre nem a legmegfelelőbb, ilyen esetekben még az Intel „ál-duplamagos" technológiája, a Hyper-Threading is jól jöhet. Az Intel esetében a 3,2 GHz feletti, 600-as széria modelljei a SpeedStep ellenére is igazi teljesítményfalók, így masszív hűtést igényelnek, cserébe egyszálas programoknál jó teljesítményt nyújtanak. Párhuzamos munkavégzésnél (avagy megfelelően optimalizált program esetében) már a Pentium D legkisebb tagja is kiválóan teljesít, az ára is felhasználóbarát, ám nem optimalizált programoknál (na és játékok során) csupán közepes teljesítményt hoz drágán megvásárolt konfigurációnk. Ha dobozos processzort választunk, hosszabb garanciaidőt és a gyártó által bevizsgált és átlagosan jó hűtőt is kapunk – érdemes megfontolni.

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Athlon 64 3200+
+ Erős, csendesen hűthető, jól tuningolható
- Jövőre kevés lesz a játékokhoz és a HD szabványhoz

Bruttó ár: 36000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 97%

Pentium 4 630 3GHz
+ 2 MB L2 cache, SpeedStep, jól húzható
- Játékok alatt már nem túl jó

Bruttó ár: 47300 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 84%

FELSŐ KATEGÓRIA:

Athlon 64 3800+
+ Erős, minden játékhoz ideális
- az egy mag jövőre kevés lesz

Bruttó ár: 71500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 85%

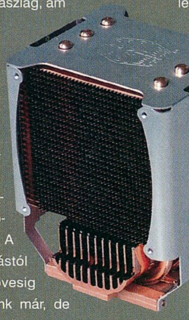
Pentium 4 650 3,4GHz
+ Jó teljesítmény, SpeedStep, 2 MB L2 cache
- Egyes játékokhoz még ennél is gyorsabb kellene

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 80%

CPU HŰTŐ

írta · Andor

A processzorhűtők területén egyértelműen a heatpipe-os megoldások voltak a slágertermékek, már a középkategória többségét is ilyen csövekkel turbózzák fel. A heatpipe legnagyobb előnye, hogy valóban működik, nem csak marketing-maszlag, ám az élelmes gyártók persze ezzel kapcsolatban is semmitmondó adatokkal próbálnak meggyőzni bennünket termékük kiemelkedő képességeiről.



A leggyakrabban emlegetett kulcsszó a csövek száma és átmérője. A kétcsöves megoldástól egészen a nyolccsövesig számos variációt láttunk már, de egyértelműen kijelenthető, hogy egy adott hűtő teljesítménye nem attól függ, hogy mennyi heatpipe szállítja a bordákhoz a hőt. A hűtést ezek hatásfoka határozza meg, ami függ a heatpipe belső kialakításától, az illesztés precizitásától, és persze nem szabad megfeledkezni a ventilátorról sem. Utóbbi azért is lényeges, mert a zajszint ma már a legtöbb vásárló számára elsődleges szempont.

Az új hűtők esetében a 9,2 és 12 centiméteres ventilátorok vannak többségben, amelyek elméletileg alacsony fordulatszámon is nagy légszállításra képesek – ám ez még nem garantálja a néma működést! Azok a típusok, amelyek alacsony és magas fordulatszámra is képesek, leszabályozva sohа nem lesznek olyan csendesek, mint a gyárilag lassú pörgésre tervezett típusok. Így például ne várjunk túl sok jót zaj tekintetében egy olyan hűtőtől, amely akár 3000-4000 fordulat/perc sebességen is működtethető.

Manapság a multiplatformos coolerek a legnépszerűbbek, hiszen a nagyszámú foglalattípus között könnyű átjárhatóságot teremtenek. Vásárlás előtt azonban mindenképpen érdemes ellenőrizni, hogy a kiszemelt típus támogatja-e az általunk preferált foglalatot, hiszen csak a gyártótól függ, hogy mely platformokkal teszi kompatibilissé a termékét.

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Zalman CNPS-7700AlCu
+ Nagyon halk, erős, multiplatformos
- Korszerűtlen fordulatszám-szabályozó

Bruttó ár: 8835 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 85%

Cooler Master Ultra Vortex
+ Hatékony, szerelhető, multiplatformos
- Kicsit hangos

Bruttó ár: 7238 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90%

FELSŐ KATEGÓRIA:

Titan Vanessa L-Type
+ Erős, csöndes, multiplatformos
- Nehezen rögzíthető, drága

Bruttó ár: 13000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 82%

Cooler Master Hyper 6+
+ Nagyon erős, multiplatformos
- Kicsit hangos, nehezen rögzíthető

Bruttó ár: 11650 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 86%

VGA

irta · Martinm

Idén a videokártyák piacán a karácsonyi szezon meglehetősen zajosnak tekinthető, hiszen a nyár óta kapható, felsőkategóriás nVidia GeForce 7-es kártyák ellenfeleként érkező ATI Radeon X1000-es széria 3D-s teljesítménye egyelőre nem minden szegmensben váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A GeForce 7800-asok méltó ellenfelének bizonyuló X1800XL és XT kártyákat máris megtámadta az nVidia a 7800GTX 512-vel, ami jelenleg a leggyorsabb modell.

Aki sok pénzt szán egy izmosabb VGA alrendszer megvásárlására, a GeForce 7800GTX/GT és Radeon X1800XT/XL típusok közt nézzen szét. Ezek közül is a 7800GT rendelkezik a legjobb ár/teljesítmény mutatóval, a felső kategóriában azért is szerepel ez az egy darab az ajánlatok között. Az alsóbb régiókban az előző széria képviselőivel is lehet még találkozni akár új modellek képében is, amik kiváló vételek lehetnek. Itt érdemes az ATI Radeonok közül az X800-as (különösen a GTO és az XL) változatokat figyelni, míg a GeForce-ok között a 6800GS tekinthető az nVidia karácsonyi ajándékának. Még egy árszinttel lejjebb a továbbra is népszerű, ám a mai játékokban már nem túl erős 6600GT-vel csaphatunk jó vásárt, ATI fronton pedig az olcsó, 8 futószalagos X800GT 256 MB memóriával, 256 bites buszon számít kiváló vételnek. Aki 30 ezer forint alatt szeretné megúszni ezt a perifériát, a 6600-as és X700-as kártyák közt nézzen szét, de nagyon jó vétel lehet a 3D-ben elődeinél nem erősebb, ám kiváló szolgáltatásokkal megspékelt ATI Radeon X1300Pro is.

Ha eldöntöttük melyik ársávban keresünk magunknak kártyát, érdemes a fontosabb tényezőket figyelni, és vásárlás előtt a gyártó weboldalát, valamint ide vonatkozó tesztjeinket is átböngészni, hogy biztosan ne érjen kellemetlen meglepetés a beszerelés után. Ennek megfelelően (az alsó kategóriát kivéve) törekedjünk 256 MB fedélzeti memóriára, ami lehetőleg 256 bites buszon kapcsolódik a GPU-hoz. Emellett a PCI Express-AGP csatlakozásra is figyelni kell, az újabb modellek szinte kizárólag PCIe csatolással érkeznek – ez a jövő, ha csak tehetjük, ezt válasszuk. Ahogy az élet többi területén, a VGA-knál is igaz a kitétel: márkás darabokkal jobban járunk. Ezekhez temérdek kiegészítő kábelt, szoftvereket és sok esetben hosszabb garanciaidőt kapunk – nem beszélve a szigorúbb minőségellenőrzésen átesett, jobban megépített kártyákról. Általánosságban elmondható, hogy a márkás kártyák esetében a sikeres tuningra is nagyobb az esélyünk.

	Alsó kategória		Középkategória		Felső kategória
Termék	**Gigabyte GV-NX66256DP - GeForce 6600**	**MSI RX1300PRO-TD256E - Radeon X1300Pro**	**MSI NX6800GS -TD - GeForce 6800GS**	**Sapphire Radeon X800GTO - Radeon X800GTO**	**ASUS EN7800GT 256MB - Geforce 7800GT**
plusz	Jó képminőség és szolgáltatások, 256MB memória, SLI	Új GPU, hardveres HD támogatás, elfogadható 3D-s teljesítmény, HDTV támogatás	Nagyon jó teljesítmény, jó szolgáltatások, alacsony melegedés	Kiváló ár/teljesítmény mutató, jól tuningolható	Erős GPU, jó teljesítmény és szolgáltatások
mínusz	A mai játékokhoz kevés	Árához képest átlagos 3D-s teljesítmény	A legújabb szolgáltatások hiánya	Nincs SM3.0 támogatás, kérdéses az Unreal 3.0-ás teljesítménye	Nagyon drága
Bruttó ár	30,990 Ft	31,990 Ft	69,900 Ft	55,900 Ft	114,900 Ft
Ár/érték	80	92	75	97	85

WINCHESTER

irta · spiderman

A merevlemezeknél a választás jóval könnyebb, mint egy-másfél éve volt. Adott márkán belül ugyanis a különféle típusok (csatolófelület, cache méret, illetve NCQ támogatás tekintetében eltérő) közötti árkülönbségek minimálisra, azaz néhány ezer forintosra csökkentek. Éppen ezért elsőként válasszuk ki, mekkora tárolókapacitásra lesz szükségünk, és csak utána jöjjenek az egyéb paraméterek. Ma már nem érdemes párhuzamos adatátvitelt használó HDD-t vásárolni, egyrészt azért, mert az újabb alaplapokon sok esetben már csak 2 PATA típusú meghajtó használható, másrészt pedig az ilyesfajta termékek biztos, hogy nem NCQ kompatibilisek.

A HDD teljesítményét (sebességét) leginkább az elérési idő, az NCQ támogatás és az adatátviteli sebesség határozza meg – ilyen fontossági sorrendben (azaz inkább legyen az elérési idő 1 ms-mal rövidebb, mint az adatátviteli sebesség másodpercenként 5-10 Mbyte-tal több).

Ha kiválasztottunk egy HDD sorozatot, azon belül a tárolókapacitás már nem számít, az egyes típusok pontosan ugyanolyan jellemzővel dicsekedhetnek. Éppen ezért a csúcskonfigurációba 250-300 Gbyte-os, középkategóriás masinába pedig 160-200 Gbyte-os modellt ajánlunk.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Maxtor DiamondMax 6B160M0 (160 GB)
+ Az elérhető legjobb Ft/Gbyte arány
- az átlagosnál lassabb elérési idő
Bruttó ár: 21 300 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **98%**

FELSŐ KATEGÓRIA:
Samsung SpinPoint SP2504C (250 GB)
+ SATA-II interfész, NCQ támogatás
- 250 Gbyte a legnagyobb kapható méret
Bruttó ár. 33 400 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **80%**

írta · Martinm

MEMÓRIA

A rendszermemória kérdésében viszonylag egyszerű a döntés – aki Intel rendszert épít, az DDR2-t választ, aki pedig az AMD mellett teszi le a voksát, annak DDR SDRAM-ra van szüksége. Utóbbi esetében a DDR400-as időzítés mellett a lehetőleg alacsony késleltetésekre (a CL3-as modulokat kerüljük), és Socket 939-es CPU esetében a duplacsatornás kiépítésre kell figyelnie. Aki szeretné túlpörgetni memóriáit, válasszon márkásabb DDR500-as, avagy CL2-es modulpárost, megfelelő beállításokkal érezhető teljesítménytöbblethez juthat.

Az Intel rendszereknél már egyeduralkodó a DDR2, bár találni még néhány hibrid i915 vagy egyéb (VIA, SiS, ATI) chipkészletre épülő alaplapot, amiket DDR memóriával is megpakolhatunk – ezeket lehetőleg kerüljük el. A duplacsatornás kiépítésre minden esetben figyelni kell, ahogy a megfelelő szabvány megválasztása is fontos. A DDR2-400 már beszerezhetetlen, ami nem is baj, van helyette DDR2-533 és DDR2-667, amik jobb választásnak tekinthetők. Ha tehetjük, válasszunk DDR2-667-es modelleket, de szinte minden márkásabb DDR2-533-as is képes DDR2-667-esként üzemelni. Figyeljünk továbbá, hogy azonos modulokat válasszunk, de még jobb, ha gyárilag összeválogatott, esetleg dobozos, hűtőbordával felszerelt modelleket vásárolunk.

FELSŐKATEGÓRIA:

2x512MB DDR400 PQI
+ Megbízható, olcsó, ma még elegendő is
- Tuningra nem alkalmas

Bruttó ár: 23 900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **95%**

2x512MB DDR2-533 GeIL
+ Dobozos, márkás, DDR2-800-on is megy, olcsó
- nincs igazán

Bruttó ár: 22 500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **96%**

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Corsair TwinX 3200LL DDR400 1024Kit
+ A legjobb: márkás, tuningolható, megbízható
- Nagyon drága, jövőre bővíteni kell

Bruttó ár: 49 225 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **80%**

2x512MB DDR2-667 Kingmax Mars PC2-5400
+ Kiválóan tuningolható, olcsó, megbízható
- Az SPD felismerése kérdéses, jövőre bővíteni kell

Bruttó ár: 24 200 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **98%**

HÁLÓZAT

írta · Cray

Ma már minden valamirevaló alaplapon megtalálható egy vagy több LAN-port, a komolyabb darabok pedig gigabites csatlakozókkal érkeznek. Az átlagos játékos számára ezek a beépített ajzatok többnyire bőven elegendőek egy LAN-partin való részvételhez. A PCI-os LAN-kártyák akkor kerülhetnek előtérbe, amikor valamely okból az alaplapon csak egy szál 100Mbites RJ45-ös csati van. Ilyen esetben vásárlási ajánlatunk belépő szinten az E-Tech PCI-os kártyája. A prémium kategóriában a 3Com sokat bizonyított gigabites cuccát érdemes megemlíteni, ami sajnos igen sokba kerül (nem véletlenül). Ezzel szemben új trend látszik lassan de biztosan kibontakozni: a wireless hálózat. Egy-egy parti alkalmával komoly könnyebbséget jelent a vezetékmentes háló, már csak szerelési és krimpelési szempontból is (aki krimpelt már egyhuzamban 10-20 kábelt, tudja, miről van szó).

Itt a megfizethető kategória régi bajnokai tarolnak belépő szinten, ezek pedig az X-Micro termékei. Ha mellettük döntesz, érdemes belőlük összeállítani az egész hálózatot, így valamivel könnyebben megy majd a konfigurálás. Felső kategóriában igazi kuriózumot ajánlunk figyelmetekbe: a világ első és eddig egyetlen Wiresess Gamer Routere a D-Linktől (DGL-4300). A gamer opció annyit jelent, hogy a router egy spéci technológia segítségével (GameFuel) folyamatosan figyeli a hálózati adatforgalmat, és a játékok által továbbított adatoknak elsőbbséget biztosít, így próbálva meg minimalizálni minden neten játszó felhasználó legnagyobb ellenségét, a lagot.

Vezetékes eszközök

	Hálózati kártya		Router/Switch	
	Belépő szint	Ajánlott szint	Belépő szint	Ajánlott szint
Termék	**E-TECH GBPI01**	**3COM 3C2000T**	**SMC Barricade SMC7004VBR**	**Linksys BEFSX41**
+	Olcsó, gigabites.	Megbízható, mindennel kompatibilis	Neves gyártó kiforrott terméke	VPN tűzfal, fejlett szűrőfunkciók
-	Nincs neki	Naggyon drága, főleg ha nem használjuk ki teljesen	Egyszerű, nincs benne printserver	Kihasználásához némi szakértelem szükséges, nem olcsó
Bruttó ár	3740	14000	8000	20000
Ár/érték	85	50	95	60

Vezetéknélküli eszközök

	Hálózati kártya		Router/Switch	
	Belépő szint	Ajánlott szint	Belépő szint	Ajánlott szint
Termék	**X-Micro XWL-11GCAG**	**Linksys WMP54GS**	**X-Micro 11g Turbo Boradband Router**	**D-Link DGL-4300**
+	108 Mbps is elérhető vele, olcsó	Speedbooster technológia, nagy jelerősség	Szintén képes elméletben a 108 Mbps-ra	Az első és egyetlen, valódi gamer router
-	Nótórius hiánycikk, nem véletlenül	Nagyon drága	A 108 Mbps-ot csak channel bonding segítségével tudja elérni	Nincs, csak az ára.
Bruttó ár	8000	16000	13000	35000
Ár/érték	90	55	85	60

TÁP
irta · Cray

Az egyre gyorsuló PC-k áramigénye a sebességükkel összhangban rettentően megnőtt, így kialakult a minőségi tápok iránti igény. Ennek fontosságát nem lehet eléggé hangsúlyozni: az üzembiztos és stabil gép alapvető feltétele a megbízható, erős tápegység! Általános otthoni használatra sem javasoljuk a noname, 300-350 W-os, olcsó cuccok megvásárlását. Ilyen célra inkább márkás (Chieftec, Sirtec, Coolink) 350-360 W-os egységet ajánlunk. Prémium felhasználóknak a nagy étvágyú VGA-kártyák, izomagyú procik és winchester-hegyek mellé nem túlzás a profi 420-480 W-os táp sem, aktív PFC-vel, dupla ventilátorral (Thermaltake, Chieftec).

ALSÓ KATEGÓRIA
360W Sirtec (Chieftec) HPC-360
+ Passzív PFC, jó minőség
- Kicsit magas ár
Bruttó ár: 8000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 95%

KÖZÉPKATEGÓRIA
Thermaltake Polo12 420W (W0008R)
+ Dupla ventillátor, aktív PFC, van benne anyag
- Magas ár
Bruttó ár: 16 450 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 70%

ODD
irta · Martinm

Aoha szinte semmi sem változott az optikai meghajtók piacán, az árak tovább csökkentek – ami nekünk, végfelhasználóknak jó hír, hiszen már 10 ezer forint környékén hozzájuthatunk jó minőségű, multiformátumú DVD íróhoz. Ez egyben azt is jelenti, hogy a CD-írók, a DVD-ROM-ok és a combo-meghajtók lassan végleg eltűnnek a múlt ködében. Új konfiguráció vagy frissítés esetén már csak az árkülönbség miatt sem érdemes ilyen meghajtókat választani. Hacsak nem szimpla kliensgépet építünk (ahova egy DVD-olvasó is elegendő), ragaszkodjunk a DVD-íróhoz, azonban a nemrég megjelent LightScribe feliratozó technológiával még nyugodtan várhatunk, míg a lemezek olcsóbbak, a technológia pedig kiforrottabb lesz.

A formátumok közt még mindig tartja magát a DVD-RAM, ráadásul az újabb Pioneer írók (és az LG is) nem csak olvasni képesek ezt a formátumot. Terjedőben az internet-kapcsolatot kihasználó „auto update" szolgáltatás, ami automatikusan frissíti optikai meghajtónk firmware-jét, ezzel jobb kompatibilitást és nagyobb írási biztonságot nyújtva. A magyar piacon jelenleg 5-6 gyártó termékei lelhetők fel: a Pioneer és az NEC után az LG és a Samsung következik, míg az Asus, a Plextor és az MSI termékeit is sok helyen megtalálhatjuk. Ha lehet, itt is inkább dobozos változatot részesítsünk előnyben, hiszen hosszabb garanciaidőt és legális író- és szerkesztőszoftvereket kapunk.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
LG GDR-8163B DVD-ROM
+ Nagyon olcsó, DVD-lejátszó szoftver
- Ma már elavult, egy író alig drágább
Bruttó ár: 5900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 80%

FELSŐ KATEGÓRIA:
Pioneer 110 DVD-RW
+ Gyakori firmware-frissítés, DVD-RAM-kezelés
- A Booktype nem állítható tetszőlegesen
Bruttó ár: 11 990 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 95%

HANGKÁRTYA
irta · Wombat

Ismét eltelt egy év, ismét érdemes megvizsgálunk, mi változott a hangkártyák piacán. Nos, nem sok minden! A piac folyamatos csökkenése nem állt meg, de legalább az egyetlen mérvadó szereplő – a Creative – hét év után teljesen új chippel jelent meg a piacon.

Ha ma a számítógép hangja kerül szóba, a vásárlók túlnyomó része az alaplapra integrált hangkártyát fogja választani: ez alaptartozék, plusz kiadást tehát nem jelent, a térhatáshoz szükséges minimális szolgáltatásokkal (legalább 5.1-es hangcsatorna-kiosztás, EAX és DirectSound támogatás) rendelkezik, ráadásul a beszerelésével sem kell foglalkozunk. Sajnos sok játékos is így gondolkozik, pedig ez a felhasználási terület egyike azoknak, ahol még mindig létjogosultságuk van a különálló kártyáknak.

Az alaplapi – AC'97-es vagy HDA kodekes – integrált chipek a processzort használják a különféle effektusok kiszámítására – ez pedig a játék alatt értékes sebesség-elvonással járhat. Az alaplapok által használt ALC850 vagy Via Vinyl chipek olcsóak tehát, de játékra csak a leginkább árérzékeny gépekben alkalmasak.

Ha valamivel többre-jobbra vágyunk, válasszuk a Creative Audigy2 ZS kártyáját, amelyet „csupasz", OEM változatban már 14-15 ezer forint körüli áron beszerezhetünk (ez pedig az X-Fi megjelenésével még csökkenhet is). Ezért a pénzért nagyságrendekkel jobb hangminőséget, minimális processzorterhelést (az alaplapi megoldások 10-12 százaléka helyett 3-4 százalék) és fejlettebb EAX támogatást kapunk.

Ha nemcsak játszani, de zenélni, esetleg házimozizni is szeretnénk, a drágább Audigy4 Pro lehet a mi kártyánk, amelyen high-end alkatrészek biztosítják a kiváló hangminőséget. Tekintettel arra, hogy az alap továbbra is az Audigy2, más újítást nem várhatunk. A teljes mértékben játékra kihegyezett konfigurációk hangkártyája szintén a Creative-tól származik, az X-Fi Fatal1ty FPS képében. Ez az eszköz kifejezetten a játékosok kedvéért 64 MB X-Ram memóriával rendelkezik, amelyet gyorsítótárként használva tovább csökkentheti a CPU terhelését. Ennek a szolgáltatásnak a kihasználására csak a legújabb játékok képesek (például a Battlefield 2) legfőképpen azok, amelyek az EAX Advanced HD 5.0-t támogatják.

ALSÓ KATEGÓRIA
Alaplapi integrált
+ nem kerül semmibe
- a hangminőség legfeljebb erős közepes, a processzor terhelése magas
Bruttó ár: 0 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 99%

KÖZÉPKATEGÓRIA
Creative Audigy2 ZS
+ nagyon jó hang, alacsony prociterhelés mellett
- a legújabb szabványokat már nem ismeri
Bruttó ár: 15 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90%

FELSŐ KATEGÓRIA:
SB X-Fi Fatal1ty FPS
+ a legújabb, leggyorsabb, legtöbbet tudja
- meglehetősen drága
Bruttó ár: 57 600 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 69%

textboy
www.textboy.hu

Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!! FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS! *

-50% ÁRLESZÁLLÍTÁS FOR SALE

Top Csengőhangok

	polifon	mono
50 Cent ft. Olivia - Candy Shop	PG190801	PG93474
A profi (Ennio Morricone)	PG190167	PG92497
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Armand Van Helden - My My My	PG190791	PG93428
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Benassi Bros ft. Sandy - Illusion	PG190713	PG93239
Black Eyed Peas - Don't Phunk with My Heart	PG190756	PG93515
Britney Spears - My Prerogative	PG190794	PG93429
Crystal - Hajnali fény	PG190796	PG93419
Danzel - Pump It Up	PG190798	PG93420
Desperado - Ég veled!	PG190799	PG92901
Destiny's Child - Girl	PG190759	PG93516
Eric Prydz - Call On Me	PG190901	PG93414
Eros vs Spigiboy - Valami véget ért	PG190902	PG93401
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PG190903	PG93492
Good Charlotte - I Just Wanna Live	PG190904	PG93446
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	PG190674	PG93435
Green Day - Holiday	PG190763	PG93517
Gwen Stefani - What You Waiting For	PG190905	PG93436
Hooligans - Királylány	PG190906	PG92599
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
J.Lopez - Jenny From The Block	PG190566	PG91866
Jay Dee - Plastic Dreams 2003	PG190725	PG93247
Jennifer Lopez - Get Right	PG190907	PG93456
Junior Jack - Stupiddisco	PG190727	PG93240
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
K-Maro Femme Like You	PG190766	PG93472
Linkin Park - Breaking the Habit	PG190591	PG93116
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG92490

Színes hátterek

PG180086 PG180080 PG180341 PG180091 PG180092 PG180099 PG180101 PG180115
PG180520 PG180524 PG180958 PG182205 PG182211 PG182353 PG182894
PG182901 PG183065 PG183135 PG183461 PG183562 PG184056 PG184179
PG184191 PG184195 PG184199 PG184319 PG184461 PG184473 PG184542 PG184182
PG184798 PG184800 PG184945 PG186025 PG186038 PG186040 PG186052 PG186059 PG186062
PG186064 PG186065 PG186070 PG186075 PG186084 PG186085 PG186090 PG186093
PG186094 PG186095 PG186096 PG186112 PG186116 PG186118
PG186131 PG186138 PG186140 PG186145 PG186168 PG184644 PG186123

Java játékok

BABUMM
Beszólt a szomszéd? Rúgd le focilabdával, vagy törd ki az ablakát! A legjobb utcai focis játék mobilra!
PG170035

MY MOBILE POCKET
Van élet a mobilodban! Válassz 14 karakter közül – legyél sportoló, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres!
PG170040

NUTRONICK
2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!
PG170040

JAMAICAN DICSTA
A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás!
PG170038

JETI PGORT 2.
A sikeres Yeti sorozat 2. részében tovább hajigálhatod a pingvineket változatos körülmények között!
PG170046

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög – mit főzöl ki a nagymamádnak? Egy kis körmös spagetti? Chili szemgolyókkal? A nagyi kedvenc receptjeiért extra pontokat kapsz!
PG170036

Logók - Képüzik

PG60143 PG73670 PG65729 PG65733
PG66543 PG70184 PG70236 PG70662
PG100285 PG100519 PG100989 PG101000
PG101008 PG101025 PG102175 PG104292

Hogyan tölts le!

Info: SMS-ben küldd PG183592
és
1795
már a telcsiden is menetelnek!

Színes háttér - Csengés - Logó/képüzi - 1795
Mini Mozi - Java Játék - 06-90-629-333

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

Találj társat SMS-ben!

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra.
Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+19 Ft áfa

Mini Mozik

PG188021 PG188063 PG188082
PG188108 PG188124 PG188147

HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SX) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • **SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE!** A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • Polifónikus csengés, mini mozi, java játék, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A mini moziknál és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A http://wap.texyboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékot és polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

*** az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!**

Küldd el SMS-ben a PGHOR kódot és születésed évét, hónapját és napját a

06-90-622-522-re ÉS NAPONTA SMS-BEN MEGKAPOD SZEMÉLYES HOROSZKÓPOD!

ha a születési dátumod pl. 1970. január 7., akkor ez legyen az SMS szövege: PGHOR 1970 01 07
SMS ára: 160 Ft+40Ft áfa/Fogadott SMS
Minden elküldött SMS alapdíjas

Ügyfélszolgálat: 061-455-72-84, TeleMedia Kft.
A szolgáltatás csak Pannon, illetve T-Mobile hálózatból érhető el!
A szolgáltatás lemondásához elég elküldened a STOP PGHOR parancsot a 06-90-622-522-re

HANGSZÓRÓ

írta · Wombat

A hangszórók, hangszórórendszerek kellő messzeségben tanyáznak a számítástechnikától ahhoz, hogy ne kelljen félévente cserélnünk őket – a tavaly drága pénzen megvett csúcsmodellek ma is (és várhatóan jövőre is) jól fognak szólni.

az igazi hi-fi komponensekből (erősítő, hangfal) összeállított rendszert egyik számítógépes konfiguráció sem tudja megverni hangminőségben vagy hangerőben, a távolság lassan csökken.

A minőség folyamatos növekedésével párhuzamosan az árak is csökkennek – ma már 20-22 hagyományos vezetékekkel is beköthetők (ez azért fontos, mert így tetszőleges távolságban lehetnek a hangfalak egymástól).

Valamivel drágább, de kiváló ár/érték aránnyal rendelkezik a már pár éve piacon levő Genius SW5.1 Deluxe, amely szintén fából készült, rá-

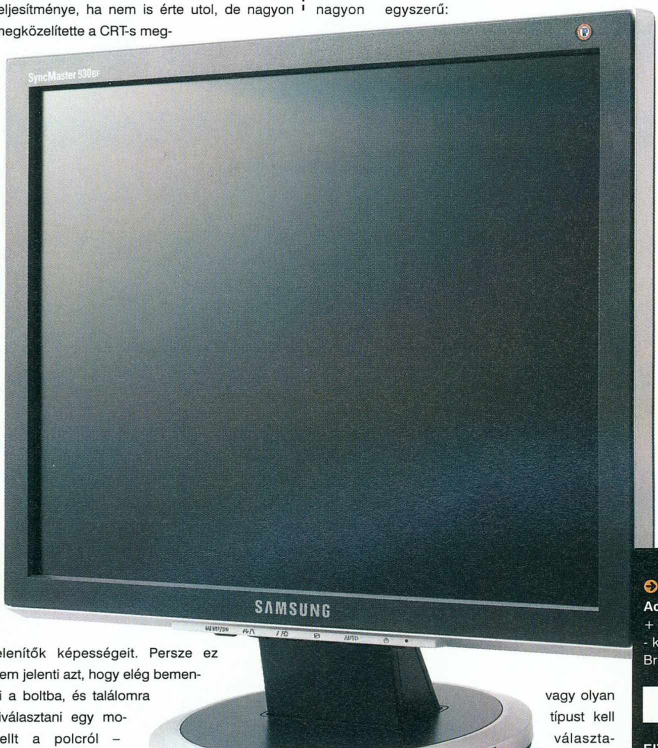
Az 5.1-es, vagy még több hangszórót tartalmazó készletek terjedése nem állt meg, ma már (egy-két különleges modelltől eltekintve) a boltok polcairól eltűntek a 2.1-es készletek – kivéve persze a legalsó, párezer forintos kategóriát. A játékok megfelelő élvezetéhez persze a legjobb 2.1-es rendszer sem lehet tökéletes, a térhatáshoz ugyanis hat hangszóróra van szükség. Bár ezer forintért meglepően jól szóló hangfalkészleteket vásárolhatunk. Ilyen például tesztlaborunk titkos kedvence, a DTK által behozott DHT-523-as szett, amely kedvező ára ellenére teljes egészében fából készült, jár hozzá infravörös távirányító, ráadásul szatellitsugárzói adásul méretének megfelelő hangerőre képes – így már nemcsak a számítógépsarok, de egy közepesebb méretű szoba is kihangosítható vele. A lehető legjobb minőséget várók számára két készlet is szóba jöhet: a Logitech legújabb csúcsmodellje, a Z-5500 Digital, illetve a Creative újdonságnak nem éppen minősülő GigaWorks S750-e. Mindkét készlet THX minősítésű, a Logitech ezen felül pedig még teljes értékű digitális dekóderrel is rendelkezik (DD, DTS és 24/96 kompatibilis).

	Alsó kategória		Középkategória		Felső kategória	
Termék	**DTK DHT-523**	**Creative Inspire T5900**	**Genius SW5.1 Deluxe**	**Altec Lansing 5100**	**Logitech Z-5500 Digital**	**Creative GigaWorks S750**
+	Árához képest remek hangminőség	Viszonylag jó ár/érték arány	Kiváló ár/érték arány	Jól szól	Remek hang, digitális dekóder	Kiváló hangminőség és dinamika
-	Csak alacsonyabb hangerőre képes	Közepes hangminőség	Nagymérető szatellitek	Kifutó termék	Drága	Drága
Bruttó ár	21 500	20 300	29 000	47 490	77 500	100 500
Ár/érték	90	80	99	80	85	70

TFT

írta · spiderman

Új konfigurációhoz ma már akkor sem illik CRT monitort választani, ha elsősorban játékgépről van szó, ugyanis a technológiai fejlődésnek hála a TFT monitorok játék közbeni teljesítménye, ha nem is érte utol, de nagyon megközelítette a CRT-s megjelenítők képességeit. Persze ez nem jelenti azt, hogy elég bemenni a boltba, és találomra kiválasztani egy modellt a polcról – ilyenkor ugyanis otthon kellemetlen meglepetésben lehet részünk.



A méret, mint tudjuk, nagyon is lényeges. A TFT monitoroknál pláne: 17-19 collos képátlóval 1280*1024 képpontos natív felbontást kapunk; ez pontosan az a méret, amellyel egy mai videokártya – mai játék páros megbirkózik. Ez azért fontos, mert a TFT monitorok képminősége nagy mértékben romlik, ha nem a natív felbontásra állítjuk őket: sokkal életlenebb, elmosottabb lesz a kép.

A második szempont a válaszidő. Az irányelv nagyon egyszerű: vagy olyan típust kell választani, amely legfeljebb 8 ms-os válaszidejű, vagy pedig (12-16 ms-os érték esetén) a monitor használjon overdrive technológiát. Az overdrive-os monitorok képminősége jobb, cserébe azonban mélyen a zsebünkbe kell nyúlni: az EIZO és a Sony 19 collos megjelenítő 150-160 ezer Ft-ba kerülnek, míg a 4-8 ms-os (ugyancsak 19 collos) normál eszközök ára jellemzően 100 000 Ft alatti. A monitoroknál meg kell azt is nézni, hogy az adott típusnál 16,7 vagy 16,2 millió szín megjelenítése szerepel-e a műszaki leírásában. Utóbbi esetben ugyanis 24 helyett csak 18 bites, vagyis valójában mindössze 262 ezer szín megjelenítésére képes technológiáról van szó. A 18 bites megjelenítők játékra kevésbé alkalmasak, az éles szeműek észrevehetik, hogy a viszonylag homogén területeken (például egy robbanás) néhány részlet odavész.

A fényerő, a kontrasztarány és a látószög esetében a nagyobb érték jobb teljesítményt jelent, de persze érdemes mindig saját szemmel meggyőződni arról, hogy valójában mennyire is jó a kép. Különleges szűrőkkel például jobb kontrasztarány érhető el, cserébe viszont tükröződni fog a TFT panel, aminek megítélése egyénenként más és más lehet. A személyes találkozó egyúttal arra is lehetőséget kínál, hogy a háttérvilágítás egyenletességét illetve az esetlegesen előforduló pixelhibákat leellenőrizzük a kiválasztott modellen.

Végezetül még egy dolog: ha tehetjük, válasszunk olyan monitort, amelyen DVI bemenet is található, mivel így megspórolunk két fölösleges digitális-analóg átalakítást a VGA kártya és a monitor között.

17" TFT

Acer AL1751S
+ kategóriájában a legjobb képminőség
- kis látószög
Bruttó ár: 81 200 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **99%**

EIZO FlexScan L578
+ kiváló képminőség, hasznos szolgáltatások
- eléggé drága
Bruttó ár: 150 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **54%**

19" TFT

Samsung SyncMaster 930BF
+ DVI bemenet, viszonylag kedvező ár
- csak 18 bites színreprodukció
Bruttó ár: 107 500 Ft

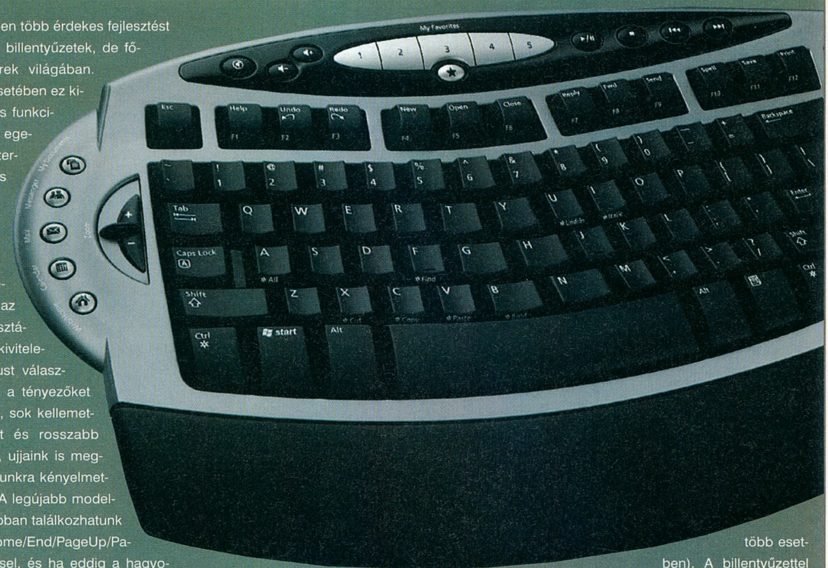
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **85%**

Sony SDM-HS95P
+ X-Black panel: CRT képminőség
- megkérik az árát
Bruttó ár: 165 600 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **57%**

BILLENTYŰZET ÉS EGÉR

írta · Martinm



Az utóbbi években több érdekes fejlesztést is láthattunk a billentyűzetek, de főképp az egerek világában. Míg billentyűzetek esetében ez kimerült a multimédiás funkciók bővítésében, az egereknél igazi, játékra termett modellek is megjelentek.

A tasztatúránál a legfontosabb, hogy személy szerint nekünk kényelmes-e az ergonómiája, a kiosztása, elrendezése és kivitelezése. Ha olyan típust választunk, aminél ezeket a tényezőket nem vizsgáljuk meg, sok kellemetlenségünk adódhat és rosszabb esetben a csuklónk, ujjaink is megfájdulhatnak a számunkra kényelmetlen kialakítás miatt. A legújabb modelleknél egyre gyakrabban találkozhatunk átalakított Delete/Home/End/PageUp/PageDown elrendezéssel, és ha eddig a hagyományoshoz szoktunk, biztosan lesz néhány kellemetlen percünk miatta (az Insert gomb eltűnt). A nagyon olcsó modelleknek volt egy olyan rossz tulajdonságuk, hogy a Power, Sleep és egyéb funkciókat közvetlenül az iránygombokhoz tették, ami rengeteg problémát okozott és legtöbbször csak a csere vagy a kipattintás segített. Meg kell említenünk az egyre terjedő, kompakt méretű exkluzív modelleket is, ahol legtöbb esetben egyedi, a szokásostól nagyban eltérő kiosztással találkozhatunk. Végül fontos tényező lehet még a zsinórmentesség. Az extra kiadásért cserébe nagyobb szabadságot kapunk, azonban ez nem minden esetben lényeges. Több gyártó is komplett csomagban kínálja termékeit, így előnyös áron juthatunk designban és tudásban is egymáshoz passzoló billentyűzet-egér kombinációhoz. A multimédiás funkciók kiaknázása után a Logitech is beszállt a játékosoknak szánt modellek készítésébe G15-ös termékével, aminek azért akad néhány ellenfele a piacon, mint például az itthon is kapható Z-Board.

Az egereknél a görgő már minden modellben megtalálható, és az USB csatlakozás is egyeduralkodó (bár PS/2-es átalakítót még kapunk a legtöbb esetben). A billentyűzettel ellentétben a zsinórmentesség itt hasznos kiegészítés lehet általános felhasználáshoz, ám játékosoknak továbbra is ajánlott zsinóros modellek közül válogatni. A drágább egerek általában több gombot és nagyobb érzékenységet kínálnak, ami játékokhoz elengedhetetlen.

Általános a 800 dpi, ami alá nem szabad menni, nagyobb pontosság érdekében 1600 vagy 2000 dpi ajánlott. Ma már egyre több modell lézeres letapogatóval rendelkezik, ami nagyobb pontosságú és kevésbé érzékeny a felületre, mint elődje (a golyós megoldás szinte teljesen eltűnt). A játékosok számára további extra szolgáltatás a változtatható érzékenység, a nagyobb csúszófelület és a legújabb modelleknél az egyénre szabható súly is.

	Billentyűzet			Egér		
Termék	Alsó kategória Labtec Standard	Középkategória MS Wireless Desktop Comfort + egér	Felső kategória Logitech G15	Alsó kategória Genius NetScroll + Optical	Középkategória MS Wireless Intelli Explorer	Felső kategória Logitech G5
+	Hagyományos kialakítás, jó mechanika	Ergonomikus, sok extra gomb, kétkezes egérrel	Rengeteg extra gomb, kijelző, premium kivitel	800 dpi-s felbontás, 5 programozható gomb	Tökéletes ergonómia, megbízható rádiós átvitel	Ergonomikus, állítható érzékenység és súlyelosztás
-	Multimédia gombok hiánya	Szokatlan, komolyabb játékra nem alkalmas egér	Réteg-billentyűzet, angol kiosztás, drága	Átlagos pontosság és érzékenység	Csak jobbkezeseknek, lehetne nagyobb felbontása	Vezetékes, drága, csak jobbkezeseknek
Bruttó ár	2,200 Ft	13,990 Ft	16,900 Ft	2,790 Ft	10,300 Ft	17,500 Ft
Ár/érték	95	90	80	85	90	85

JÁTÉKVEZÉRLŐK

A PC játékvezérlők piacán az elmúlt években nem ment végbe forradalmi változás, a cégek figyelme inkább a konzolok felé fordult. Ennek eredménye, hogy a Microsoft szinte teljesen eltűnt a piacról, a Thrustmaster még létezik, de már messze nem a régi fényében (és idehaza szinte elérhetetlen), a Saitek úgy-ahogy tartja magát, bár alig fejleszt. A Logitech így békésen, egyedül üldögél a csúcson, de szerencsére nem szállt a cégvezetők fejébe a nagy siker (bár az áraikat nézve...), így a cég, ha vissza is vett a lendületéből, még hajlamos érdekes és igen kellemes újdonságokkal előállni.

A kormányok területén a konzolosodás érdekes mellékhatása a „sok in 1" kormányok megjelenése, amelyek a népszerűbb konzolokhoz és PC-hez is csatlakoztathatók. A sokoldalúság ára a legtöbb esetben az erővisszacsatolás: a multiplatform kormányok többsége ugyanis csak „vibration feedback"-et, azaz a gamepadekban megszokott rezgést használja visszajelzésként, ami a lelkesebb PC-autósoknak (vagyis aki kormányt akar venni) legtöbbször kevés. Szerencsére akad kivétel, még ha némileg álcázott formában is: a Logitech Gran Turismo 4-hez szánt, hivatalosan „PS2 only" üdvöskéjéről kiderült, hogy a PC-vel is könnyen megbarátkozik. A kormány PS2-vel, GT4-gyel maga a csoda, egyébként „csak" egy jó vezérlő. Akinek csak PC-kormányra van szüksége, továbbra is jobban jár a MOMO Racinggel.

A botkormányok főként külsejükben és fogásukban változtak. A Saitek Cyborgok csak némi súlyt vesztettek Norbival, de a Logitech botok agresszív előredőlése már-már statikai érdekesség. Érdemes ezért alaposan kipróbálni mindkét család tagjainak a fogását: egy több órás netes légi ütközetben ugyanis a gyors és pontos joystick döntő lehet, de csak akkor, ha az azt irányító kéz is bírja az igénybevételt. Erővisszacsatolásos példányból is akad minden tisztes kínálatban, de a felépítésükből adódóan még mindig nem elég erősek az igazi repülésérzethez, ellenben egy-egy hirtelen impulzussal könnyen megzavarnak bárkit. Jobb egy biztos, pontos, sima botot választani, mint amilyen a legújabb generációs Extreme 3D. A Saitek HOTAS alapú repülésvezérlő szere, az X52 minden eddiginél sci-fisebb külsejű és jobb, elhivatottabb pilótáknak szinte kötelező (vagy a Thrustmaster Cougar).

A gamepadek között is hódít a zsinórmentesség, ami ebben a kategóriában (szemben a szinte állandóan az asztalon használt botkormányokkal) felettébb hasznos, mivel kényelmesebb – és a PC-re nézve biztonságosabb – használatot kínál, némi plusz súly fejében. A Logitech továbbra is hódít a Rumblepadokkal, amik PS2 kedvelőknek kifejezetten kézre esnek. Xbox szimpatizánsok talán még jobban járnak, ők várhatóan magát az Xbox360-as kontrollert használhatják majd. A túlmelegedésről és fagyásról azonban maguknak kell gondoskodniuk...

	Joystick		Kormány		Gamepad	
Termék	**Logitech Extreme 3D Pro**	**Saitek X52**	**Logitech MOMO Racing**	**Logitech Driving Force Pro**	**MS Xbox 360 controller for Win**	**Logitech Cordless Rumblepad 2**
+	Kényelmes, remekül irányítható	Komplett repülés-vezérlő rendszer	Erős, pontos, megbízható	900 fokos fordulat, "A" GT4 kormány	Várható nagyfokú kompatibilitás	Zsinór nélküli
-	A régi gázkar jobb volt	Nincs lábkormány	Évek óta fix befutó	PS2-re készült, PC-n csak "sima" FF kormány	Még nem kapható	Az elemek tömege
Bruttó ár	8,000 Ft	30,000 Ft	30,000 Ft	35,000 Ft	n.a.	11,000 Ft
Ár/érték	95	85	90	80	n.a.	90

MP3

írta · Wombat

Az elmúlt éveknek megfelelően várhatóan idén karácsonykor is slágercikkek lesznek a különböző MP3-lejátszók. Ha jártunkban-keltünkben szétnézünk az utcán, láthatjuk, hogy eme kis eszközök népszerűsége töretlen. Ez nem kis mértékben köszönhető egyre csökkenő áruknak: a használható modellek ma már 10 ezer forint alatt kezdődnek. Ez a folyamat természetesen a távol-keleti áradatnak tudható be: az ugyanolyan belsővel rendelkező, ám különféle színű, formájú műanyag burkolattal gyártott készülékek gyakorlatilag már egymás árait törik le.

Tekintettel arra, hogy a legolcsóbb kategóriában a minőségellenőrzés elég gyenge lábakon áll, azt tudjuk javasolni, hogy – ha nem akarjuk vagy tudjuk megengedni magunknak a drágább, márkás példányokat – olyan boltban vásároljunk, ahol esetleges garanciális igényeinket is érvényesíteni tudjuk. Az olcsó készülékek között ugyan nehéz győztest hirdetni, mi mégis megpróbáljuk: ez volna a Telstar UFM-102B. 128 MB-os változatában FM rádió és diktafon is található, kezeli az ID3-as mezőket és pendrive-ként is használható. Tudni tehát tud szinte mindent, az pedig, hogy nem a legdivatosabb, a zsebünkben úgysem látszik. Hosszabb zenére vágyó, de spórolós vásárlóknak javasolható ugyanezen márka nagyobb kapacitású, 256 vagy 512 megás változata.

A középkategóriás lejátszók között a neves távol-keleti gyártók (iRiver, iAudio, MPIO, Samsung) mindent tudó lejátszóit vásárolhatjuk meg. Ezek közül már elég nehéz választani – kifejezetten sokat tud, kicsi, és jól is néz ki a Samsung YP-T7, de említést érdemel az MPIO FY500 és a Meizu X6 is. Ebben a kategóriában már szinte kötelező a fémburkolatos, elegáns kivitel, hódít a színes (gyakran OLED) kijelző, és a legalább 512 MB memória. Itt a zenelejátszás mellett FM rádió, különféle felvételi lehetőségek és más nyalánkságok állnak rendelkezésünkre.

A csúcskategóriában található készülékek vagy nagyon-nagyon sokat tudnak, vagy nagyon-nagyon divatosak. Utóbbiak közé sorolható például a híres iPod és összes verziója (normál, nano vagy Shuffle), amelyek a többi készülékhez viszonyítva ugyan technikailag már fapadosnak mondhatók (se FM rádió, se felvételi lehetőség, ráadásul a zene áttöltéséhez is külön program kell), ám nagyon jól néznek ki, kiválóan működnek, és jól is szólnak. A másik csoportba a kevésbé neves, de azért ismert gyártók kisebb-nagyobb merevlemezes (4-től 80 GB-ig), mindent tudó készülékei sorolhatóak: iAudio X5, iRiver H10 és így tovább. Ezen modellek, ha nem is olyan szépek, mint az Apple termékei, tengernyi hasznos és kevésbé hasznos szolgáltatással rendelkeznek.

Az iAudio X5 csúcslejátszója szinte mindent tud amit csak el tudunk képzelni

ALSÓ KATEGÓRIA:

Telstar UFM-102B 128 MB
+ remek ár
- nem a legdivatosabb kinézet
Bruttó ár: 11 750 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 98%

Odys S9 256 MB
+ remek ár
- FM rádió a fülhallgatóban
Bruttó ár: 13 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90%

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Meizu X6 512 MB
+ sokat tud, és jól is néz ki
- nem kapunk mellé hálózati töltőt
Bruttó ár: 31 900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 80%

MPIO FY500 512 MB
+ nagyon jól néz ki
- nincs vonalszintű bemenet
Bruttó ár: 28 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 87%

FELSŐ KATEGÓRIA:

iPod nano 4 GB
+ szuperül néz ki
- állítólag karcolódik
Bruttó ár: 75 990 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 70%

iAudio X5 30 GB
+ minden tud, még azt is, amit nem kell
- drága
Bruttó ár: 101 900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 70%

MEGÚJULT FORMÁBAN!

Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja!

MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!

www.telecommagazin.hu

Hangfal akció a Bluefishnél csak a PC GURU olvasóinak!

Vágd ki a lap alján található kupont, és vásárolj kedvezményesen a Bluefish boltjaiban!

Hihetetlen ajánlat!

Ozaki Homme HM050 B5 (5.1) hangfal

23 740 Ft helyett csak 21 865 Ft!

Ozaki Homme HM050 B5 (5.1) hangfal

23 740 Ft helyett csak

21 865 Ft!

Vágd ki a kupont, és hozd magaddal!

Az üzletek címei a www.bluefish.hu oldalon találhatók.
Az akció a készlet erejéig, de legkésőbb 2006. január 20-ig érvényes!
Vásárlásonként egy kupont fogadunk el!

bluefish computers

SONY PSP

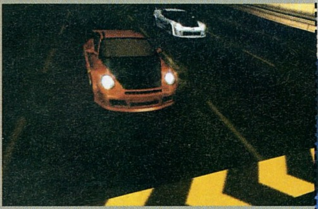
irta · Sasa

PSP szeptemberi premierje óta a kézikonzol rajongóinak semmi okuk sem lehetett panaszra, mivel rendre jobbnál jobb játékok jelentek meg kedvencükre. Ebben a hónapban a kiváló játékok megjelenése mellett bemutatjuk a Prince of Persia PSP-s változatát ami valami egészen elképesztőnek ígérkezik.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A Need for Speed Underground után rekordsebességgel érkezett NFS Most Wanteden nem látszik meg az aránylag rövid fejlesztési idő. Az új epizód ugyanis sokkal gyorsabb, változatosabb, szebb és a pályatervezés szempontjából jóval összetettebb, mint elődje volt.



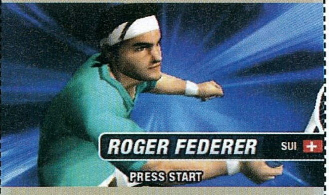
A játékmenet tekintetében a PSP-s Most Wanted nagyjából követi a PC-s verziót. Azért csak nagyjából, mert bár a PC-s változat összes játékmódjával találkozhatunk, le kell mondanunk a hangulatos átvezető mozikkal tűzdelt történetről, és a technológiai korlátok miatt meg kell elégednünk azzal, hogy maximum 2-3 rendőrautó üldöz minket.

Az NFS Most Wanted azonban ennek ellenére is nagyszerű kis játék és kellő kihívást nyújt.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Fejlesztő: Sumo Digital
Kiadó: Sega
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■■□

A konzolos teniszjátékok között mindig kiemelt szerepet kapott a Virtua Tennis, mely már a dreamcastos (a Sega mára kihalt konzolja) időkben a virtuális sportok szerelmeseinek kedvencévé vált. A PSP változat megjelenésekor éppen ezért az újságírók és a rajongók egyaránt magasra tették a lécet, amit a Sumo Digital programozói játszi könnyedséggel ugrottak át.



A Virtua Tennis ugyanis zseniálisra sikeredett: könnyen játszható, élvezetes teniszjáték, amely a Wi-Fi-s multi miatt eleve megunhatatlan, ám aki egyedül szeretne játszani, annak sem lehet oka a panaszra. A World Tour módban kifejleszthető karakter kimaxolása rengeteg időbe fog telni. Az ügyességet és erőnlétet fejlesztő minijátékok (teniszütővel kell falat bontani, az adogatógépből kilőtt labdákkal kell eltalálni a futószalagon gördülő tárgyakat stb.) kellően nehézre sikerültek, így jó pár óra gyakorlásra lesz szükségünk ahhoz, mire részt vehetünk az első világversenyen.

A Virtua Tennis kiváló sportjáték, rengeteg minijátékkal és vezeték nélküli többszereplős játékmóddal, ha szereted a teniszt, a World Tourban nem fogsz csalódni!

LORD OF THE RINGS TACTICS

Fejlesztő: Amaze Entertaintment
Forgalmazza: Electronic Arts
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■□□

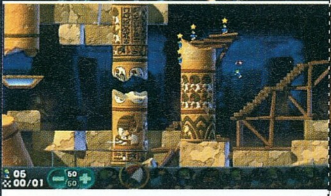
A konzolokon már tavaly megjelent Gyűrűk Ura RPG, a Third Age, után biztosak voltunk benne, hogy a PSP megjelenését követően hamarosan napvilágot lát egy „zseb-RPG" is. A Tactics várakozásainkkal ellentétben eltávolodott a Third Age-től, a játékban ugyanis kizárólag harcolnunk kell. Az előre elkészített csatatéren felállított seregünkkel kell szembeszállni az ellennel. A mozgási körre és támadási körre felosztott harcrendszer érdekessége, hogy a fázisokban a géppel együtt lépünk és támadunk, azaz gyakran előfordul, hogy nem érünk el a stratégiailag fontos területre, mert mozgási körünkben keresztezzük az ellenfél útját. Ekkor mindkét fél megáll és várja, hogy a következő fázisban megmérkőzzenek. A Tacticsban mindkét fél ol-

dalán harcba szállhatunk, minden pálya számtalanszor újrajátszható (erre a karakterek fejlesztése miatt szükség is lesz, mert a játék közepétől bedurvul a játék). A látványvilág és a zene nagyszerű, ám forradalmat sajnos a Tactics egyetlen porcikája sem hordoz magában.

LEMMINGS

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Sony
Bétateszt

Az amigás korszak egyik legkiemelkedőbb alkotása az akkoriban aranykorát élő Team 17 logikai-ügyességi játéka, a Lemmings volt. A toronyiránt menetelő, zöld hajú, kék testű állatokat nem sok ésszel áldotta meg a természet, ezért nekünk kell megóvni életüket. Boldogulásukhoz hidat kell építenünk, ejtőernyőt kell rájuk aggatnunk, falmászó felszereléssel kell felszerelnünk őket stb. A segítséget nyújtó eszközökből limitált mennyiség áll rendelkezésre, ezért aprólékosan meg kell terveznünk, hogy az adott pálya mely pontján használjuk fel azokat. A Lemmings irányítása végtelenül egyszerű. A flipperkarokkal váltunk a segítségek között, a d-paddel pedig az egérkurzort irányítjuk. A könnyebb irányítás érdekében a játékot bárhol leállíthatjuk, és a kimerevített képernyőn is kiadhatjuk az utasításokat.



PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS

Fejlesztő: Ubisoft Montreal
Kiadó: Ubisoft
Bemutató

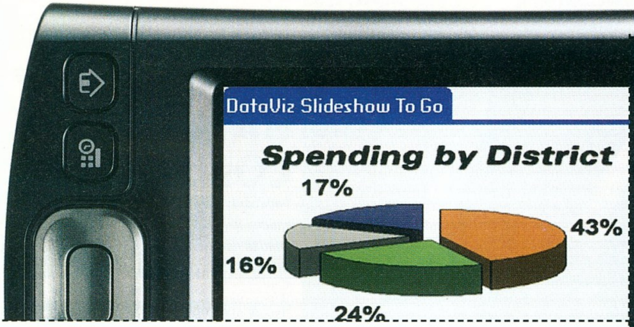
A tavalyi év egyik, ha nem a legjobb akciójátéka minden kétséget kizáróan a Prince of Persia Warrior Within volt. Elképesztően jól nézett ki, nagyszerű volt a harcrendszere, és kellőképpen nehéz is volt. A tavaly év végi játéktermésnek köszönhetően úgy alakult, hogy a Warrior Withinnek csak a feléig jutottam el, ezért örömmel fogadtam a hírt, hogy a PSP-s változat egy az egyben megegyezik majd a tavalyi sikerjátékkal. A neten megjelent képek, és a napokban kiadott videó alapján nagyon úgy néz ki, hogy döbbenetes konverzióval lesz dolgunk! A Revelations ugyanis a GTA-hoz hasonlóan tökéletesnek ígérkezik, semmit nem vettek ki belőle, az animációk, a főellenfelek, a részletgazdag környezet ugyanúgy fest, mint az egy évvel ez-

Mintha a PC-s verziót látnánk. Ez valami egészen elképesztő!

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

Fejlesztő: Namco
Kiadó: Namco
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■■□

Napjainkban egyre inkább divik a retro. Erre alapozva a legendás múltra visszatekintő játékfejlesztő stúdiók rendre elkészítik klasszikusaik összeállítását, amit az átlagos fogyasztói ár alatt próbálnak értékesíteni. A Namco összeállítása nagyszerűre sikeredett, így azon kevés gyűjtemény közé tartozik, amit mindképpen érdemes megvásárolni, már csak a lemezen található Pac-Man miatt is. A legendás játék mellett olyan klasszikusokkal találkozunk, mint a Galaga, a Galaxian, a Rally-X, a Dig Dug 1-2, a Xevious vagy a Bosconian 2 – amik közül a Rally-X, a Dig Dug első része, a Galaxian és a Pac-Man a PSP képességeihez igazított látványvilággal és szélesvásznú megjelenítéssel került az UMD lemezre. A Namco Collection támogatja a Wi-Fi-s multi és kooperatív játéklehetőséget – akkor is, ha csak egy játékkal rendelkezünk, a Game Sharing opcióval ugyanis megoszthatjuk kedvenceinket. Kihagyhatatlan alkotás!



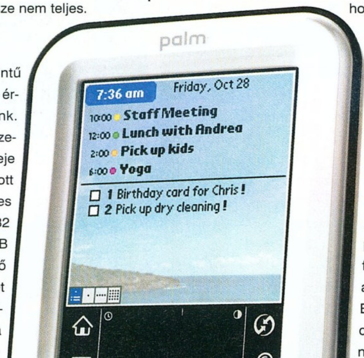
ZIRE 22 TUNGSTEN T|X

írta · Nákovics László

PALM ÚJDONSÁGOK

A Palm fényes kezdeti sikerei után bekövetkezett botladozások után reméltük, hogy a cég ismét magához tér, s nevéhez méltó újdonságokkal örvendezteti meg híveit. Úgy tűnik, jó úton haladnak, de a siker még messze nem teljes.

ZIRE 22



A Palm új, belépő szintű PDA-ja, a Zire 22 vegyes érzelmeket keltett bennünk. Futurisztikus, Star Wars személyhívóra hajazó külseje meglehetősen visszafogott belsőt rejt. A 200 MHz-es ARM processzor és a 32 MB memória (ebből 20 MB a felhasználóé) elegendő arra a célra, amire a gépet szánták, de a memóriabővítési lehetőség hiánya már fájó pontként jelentkezik. Fejhallgató-csatlakozót ne is keressünk, így bekapcsolás nélkül is egyértelmű, hogy MP3-lejátszóként nem fogjuk használni ezt a gépet. A 160x160 pixel felbontású kijelző kezdetnek megteszi, ha valakinek ez az első PDA-ja, ám a képminősége sajnos nem túl jó. Tömeges személyszeti beavatkozások elkerülése végett reméljük, hogy a Palm ezzel a modellel felőrölte az utolsó raktárkészletét is ebből a kijelzőből, s ezentúl egyetlen modelljükben sem találkozunk vele.

A Zire 22-vel a papíralapú filofaxok kiváltása a gyártó célja. Elektronikus címjegyzéknek, naptárnak, jegyzettömbnek kiváló választás a gép és természetesen képeket is nézegethetünk vele, valamint játszhatunk is az előre telepített – és nagyon aranyos – Crazy Daisy játékkal. Emellett letölthetünk az internetről több ezer PalmOS-alapú szoftvert, adatainkat pedig szinkronizálhatjuk a mellékelt Palm Desktop alkalmazással vagy az Outlookkal. Ennyiben tehát a Z22 valóban többet nyújt, mint egy hagyományos managerkalkulátor. Ráadásul nagyon könnyű és apró jószágról van szó, ami nem utolsó szempont a mobilitást illetően. Kommunikációs lehetőségeink egy szál infra portra korlátozódnak – ez minden Palm gépben hagyományos szériatartozék. A harmincezer forintos ár kifizetése a gépért egy esetben meggondolandó: ha húszezer további jó magyar forintot is rá tudunk áldozni, kapunk egy Palm Tungsten E2-t, nagyobb felbontással, bővítési lehetőséggel, fejhallgató-kimenettel, csodaszép kijelzővel, Bluetooth-szal és igényesebb külsővel. Az esőerdőket és a papírmentes irodát ez esetben is támogatjuk, így ezt érdemes megfontolni vásárlás előtt. Ha azonban limitáltak az anyagi lehetőségeink, de szeretnénk egy funkciógazdag digitális asszisztenst, a Z22 alapvetően nem rossz választás.

TUNGSTEN T|X

A másik új Palm gép sokkal jobban sikerült, sőt egyenesen a kedvencünk lett! A Tungsten T|X a Palm legújabb, üzleti kategóriába sorolt gépe, amely elsősorban a T5-öt hivatott leváltani. A T|X formára teljesen azonos a T5-tel, azonban a kékesfekete színből és az új Palm logóból azonnal látszik, hogy másik termékről van szó. Sötét színének köszönhetően kicsit robusztusabbnak, komolyabbnak is tűnik elődjénél. A gép Intel PXA270-es 312 MHz-es processzort kapott, ami elsőre visszalépésnek tűnhet a T5 416 MHz-éhez képest, de valójában mindenre (beleértve a DivX-videók lejátszását is) elegendő, és szükség esetén (ingyenes külső szoftverrel) gond nélkül tuningolható 416 MHz-re. Az alacsonyabb órajel elvileg alacsonyabb fogyasztással is jár, ami jól jön, hiszen immár nemcsak a Bluetooth 1.1, hanem Wi-Fi rádió (802.11b) is helyet kapott a gépben, ami újabb áramfogyasztó modul. Cserébe viszont kitárul a világ, egyszerűen kapcsolódhatunk az internethez vagy helyi hálózathoz. A kijelzőre öröm ránézni, csodaszépek a színek, fantasztikus a fényerő. Hasonló minőséggel kevés PDA dicsekedhet jelenleg, egyszerűen gyönyörű. A felbontás 320x480 pixel és a kép természetesen forgatható is. A memória méretét illető-

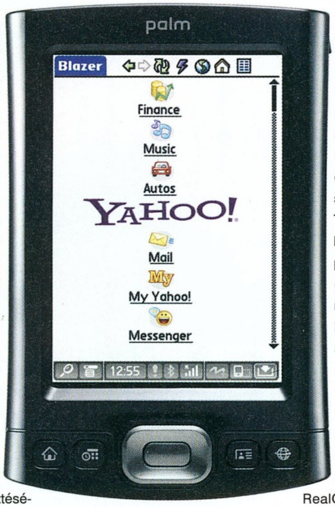
ZIRE 22

CPU: Intel 200 MHz
Kijelző: 160x160 képpont
Memória: 32 MB
Bővíthetőség: nem bovitheto
Kapcsolatok: infra port
Tömeg: 96 g
Ár: 30 000 Ft

+ kis méret, könnyű, tudásához mérten gyors
- kevés memória, nem lehet bővíteni, kis felbontás

PALM A KRISTÁLYGÖMBEN

A T|X jól használható PDA, de azért többet vártunk a Palmtól az ígéretes LifeDrive után, mint amit a két új géppel kaptunk. Kicsit nehezen átláthatók mostanában a cég döntései, de remélhetően nem kívánják átadni a teljes uralmat a Windows Mobile-alapú gépeknek – az kicsit egyhangúvá tenné a PDA-piacot.
A Palm új gépei is erősítik azt a rossz érzést, hogy a PalmOS 6 Cobalt soha nem lát napvilágot. A Palm végképp elkötelezte magát a Linux-alapú OS fejlesztése mellett. A korosodó Garnet szerencsére jelen formájában is megbízható, kiforrott rendszer, így nyugodtan voksolhatunk rá, amikor PDA-t választunk.



en visszalépés történt a T5-höz képest, a 256 MB helyett csak 128 MB, nem felejtő memória került a gépbe, amelyből 120 MB áll a felhasználó rendelkezésére. Természetesen SDIO bővítőhely is van, így ez hosszú távon nem gond, egy 512 MB-os SD memóriakártyán már kedvenc filmjeinket is magunkkal vihetjük.

A T|X PalmOS 5.4 Garnet rendszert kapott, annak szokásos alkalmazásaival és persze előre telepített Documents to Go mobil irodai csomaggal (Word, Excel, Powerpoint fájlok olvasásához és szerkesztéséhez). A LifeDrive-hoz is csomagolt WiFile Lite szoftver is megtalálható a géphez adott telepítő-CD-n, így könnyedén dolgozhatunk fájlokkal Wi-Fi hálózatban. Levelezőprogram (VersaMail 3.1), böngésző (Blazer 4.3), képnézegető és videolejátszó is előre telepítve található rajta. Sajnos a Drive Mode alkalmazás nem került át a T5-ről a T|X-re. Így ha USB-memóriaként szeretnénk használni a gépet, kénytelenek leszünk megvenni az ehhez szükséges szoftvert, esetleg ha T5-ről állunk át, átküldhetjük infrán a programot a T|X-re (de így csak a memóriakártya tartalmát érhetjük el). Fájlkezelőt szintén érdemes keresni magunknak, mert a Files alkalmazás is hiányzik (vagy itt is infrázhatjuk a Files-t a régi T5-ünkről). Vigaszként a RealOne gyengécske MP3-lejátszóját leváltotta a Pocket Tunes 3-as verziója, amit ráadásul előre telepítve kapunk meg. Ha már a szoftvereknél tartunk: természetesen az asztali gépre tehető Palm Desktop programból is a legújabb verziót kapjuk, Windowsra és Macintosh-ra egyaránt.

Az SDIO bővítőhely mellett még egy fejhallgató-csatlakozót is felfedezhetünk a gép tetején, és a Palm Multi-connector csatlakozóját a gép alján. Mikrofon és cserélhető akku viszont nem került a gépbe. Kapunk még kábeleket és védőfóliát, képernyővédő lapot, telepítő-CD-t, dokkoló azonban nincs a csomagban.

ÖSSZESSÉGÉBEN

A Tungsten T|X nagyon kezes, gyors, elegáns és jól használható kis PDA. Bruttó nyolcvanezer forintos árával pedig tudásához képest még olcsónak is mondható. Bátran ajánljuk mindenkinek, aki megbízható és gyors PDA-ra vágyik.

TUNGSTEN T|X

CPU: Intel 312 MHz
Kijelző: 320x480 képpont, 65 ezer szín
Memória: 128 MB
Bővíthetőség: MMC kártyával
Kapcsolatok: infra port, WiFi 802.11b, Bluetooth 1.1
Tömeg: 149 g
Ár: 80 000 Ft

+ kiváló minoségu kijelzo, Bluetooth és WiFi, 120 MB szabad memória, SDIO bovítés
- nincs hangrögzítés és cserélheto akku

SIEMENS SXG75
SIEMENS SFG75

írta · Wombat

Bár a 2005 közepén lezajlott Siemens-BenQ tranzakció után sokan kételkedtek a Siemens mobiltelefonok túlélésében, a cégnek szemmel láthatóan esze ágában sincs kiszállni az üzletből. Ennek megfelelően Torinóban a vállalat az új, harmadik generációs hálózatokat kihasználó modellsorozatát is bemutatta, amely várhatóan 2006 elején hazánkban is kapható lesz.

Az eredeti tervek szerint három készülékből (SG75, SFG75 és SXG75) álló család időközben két darabosra redukálódott, a Siemensnél ugyanis úgy döntöttek, hogy a felső-középkategóriás, széthúzható SG75 mégsem kerül piacra. Marad tehát a csúcsmodellként szereplő, hagyományos „tégla" SXG75, és a szétnyitható, „kagyló" SFG75.

Az előbbi modellel a Siemens igazán kitett magáért: a készülék nemcsak 3G-s okostelefonként állja meg a helyét, de beépített GPS-vevőjének köszönhetően navigációs eszközként is használható. Ha pedig navigálunk, jól jön egy szótár is: az SXG75-ben angol, francia, német, olasz, spanyol és portugál található.

Tekintettel arra, hogy harmadik generációs modellről van szó, a telefon két kamerával rendelkezik: a hátsó 2 Mpixeles, mozgóképek rögzítésére is képes változat, az első pedig a videotelefonáláshoz szükséges.

Az ebben a kategóriában kötelező extrák, mint például MP3 lejátszó, 128 MB belső memória és az FM rádió sem maradt ki az összeállításból.

A másik modell a ma divatos kagylóformát követi, azaz széthajtható. A külső antennás (ami a mai divat szerint nem éppen ideális), kifejezetten retro formavilágú SFG75 nem a legolcsóbb kategóriát képviseli. 1,3 megapixeles kameráját 10x-es digitális zoommal látták el, aminek finoman szólva sincs túl sok értelme az alacsony felbontás miatt. Ez a telefon is képes videotelefonálásra, és rendelkezik beépített zene-lejátszóval, amely az MP3 mellett AAC és AMR formátumú hangok megszólaltatására is képes. A különféle adatok és fájlok számára 32 MB memória áll rendelkezésre, amely kártyával tovább bővíthető.

PENGE A BENQ MOBILE-TÓL?

A Motorola a 2005-ös év egyik sikertörténetét írta a Penge néven ismertté vált V3-as telefonjával. Néhány kémfotó megjelent az interneten, amelyek azt bizonyítják, hogy a Siemens-BenQ igyekszik lemásolni az ötletet (természetesen már 3G-s formában). Hogy ez mennyire sikerül nekik, és hogy valóban gyártásba kerülő elgondolásról van-e szó, egyelőre rejtély. Mindenesetre egy-egy modell nagyvonalú „átvétele" miatt időnként keresztbe perelik egymást a gyártók, így ha az új mobil esetleg túlzottan is „pengésre" sikerül, elképzelhető, hogy a Motorola ezt nem nézi majd jó szemmel.

FIFA HUNGARY

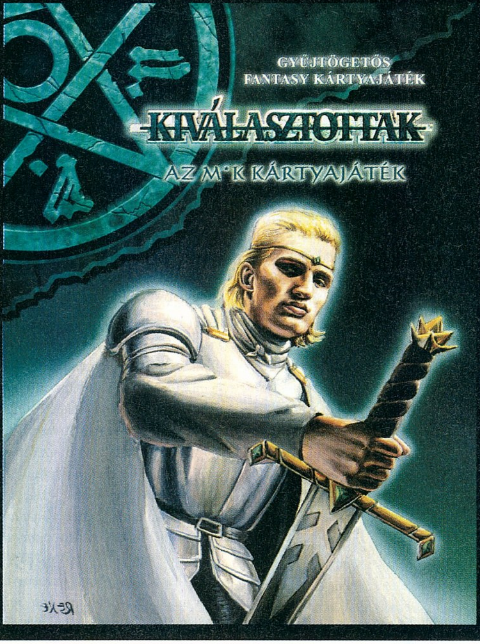
WWW.FIFAHUNGARY.COM

Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.

Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.

FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER

PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU | JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU



A **KIVÁLASZTOTTAK** egy gyűjtögetős kártyajáték, mely a fantázia világába kalauzolja el a játékosokat. A játékos egy mágust alakít, aki logikus gondolkodásával, a játékban rejlő kimeríthetetlen kombinációs lehetőségekkel igyekszik ellenfele fölé kerekedni. E célt szolgálják a különböző kiegészítőkben megjelenő új lapok, melyekkel egyedivé, csak ránk jellemzővé tehetjük paklinkat.

A **KIVÁLASZTOTTAK** lapjait neves magyar grafikusok gyönyörű grafikái, fantasy illusztrációi díszítik. Galériánk elérhető a www.ketmagus.hu/galeria.htm címen. A játék országosan elterjedt - klubok, helyi és országos versenyek, sok játékos, valamint a kiadó által biztosított Internetes kapcsolat és Fórum - mindezek lehetőséget nyújtanak a játékosoknak tudásuk gyarapítására, akik kérdéseikre közvetlen a játék fejlesztőitől kaphatnak választ.

Nyereményjátékunkban résztvehet az, aki a PC Guruban található kártyanaptárt 2006.01.31-ig elküldi a Két Mágus Kft. 8008 Székesfehérvár, Pf. 21. címre. A beküldők közül 10 főt sorsolunk ki. Nyereményük 2-2 db kezdőpakli és a kezdő szabálykönyv. Azok, akik játékunkban résztvesznek, kedvezményesen vásárolhatnak 2 db kezdőpaklit, melyeket 1.100,-Ft/db helyett 800,-Ft/db+postaköltségért rendelhetnek meg.

NYEREMÉNYJÁTÉK

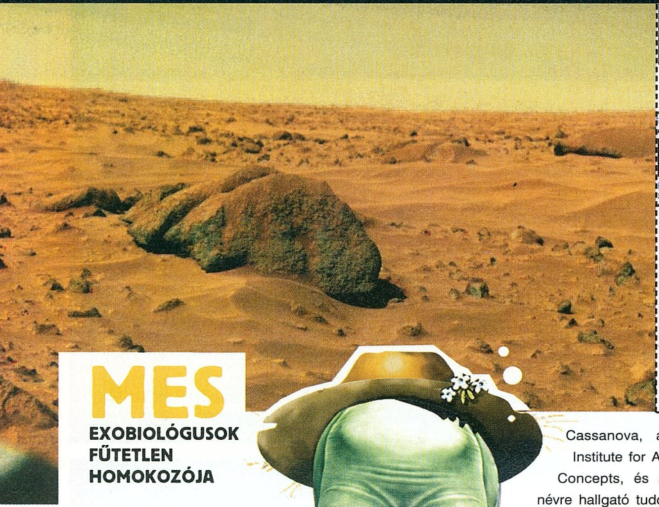
Bővebb informácó az Interneten: www.ketmagus.hu
e-mail: info@ketmagus.hu

A játékban való részvétel feltétele az Interneten, a www.ketmagus.hu címen olvasható játékszabályzat elfogadása.
Az előző havi számban a beküldési határidő tévesen jelent meg.
A helyes határidő 2005. december 31.

H.A.G.

HÍREK ÉS ÉRDEKESSÉGEK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Joshua



Az iPod-kiegészítők gyártása mára külön iparág lett

MES
EXOBIOLÓGUSOK FŰTETLEN HOMOKOZÓJA

Örömmel jelenthetjük, hogy az emberiség végre tényleg megtette az egyik első gyakorlati lépést a Mars-utazáshoz vezető hosszú úton – még ha nem is a legnyilvánvalóbb formában... A kérdéses technológiai mérföldkő ezúttal egy hűtőház (!) formájában realizálódott, amely azonban csak kívülről hasonlít hétköznapi társaira. Belseje genetikailag felturbózott növények kisebbfajta hadseregét rejti, amelyeket mesterségesen szimulált mostoha körülmények között készítenek fel a Földön kívüli létre. A Martian Environment Simulator, vagyis MES névre hallgató létesítmény egyrészt előfutára a majdan a vörös bolygó telepeseit ellátni hivatott üvegházaknak, másrészt -exobiológusok legnagyobb örömére – a planetáris élet evolúciójának menetébe is bepillantást enged. Mint ahogy azt Robert Cassanova, a NASA Institute for Advanced Concepts, és a SHOT névre hallgató tudományos mérnöki szervezet közös projektjének vezetője tömören megfogalmazta: „Ha azt akarjuk, hogy a marsi települések valaha is felvirágozzanak, akkor nem járható út az, hogy túl gyakran kelljen utánpótlást küldeni nekik a Földről – vagyis meg kell termelniük a saját élelmüket, és az ottani erőforrásokra kell építeniük."

Szokványos életkép Flatline gyermekkorából

KÜLSŐS FEJLESZTÉSEK IPODRA
PODZILLA ÚJ TRÜKKJEI

Nem tudom, mások hogy vannak vele, de számomra az iPod a reklámok folyamatos sulykolása ellenére sem a XXI. század médialejátszója, ahogy azt az Apple marketinges gépezete láttatni szeretné. A gyakran idézett angol közmondást élére fordítva akár azt is mondhatnám, hogy „too big, to late", de inkább nem teszem, és néhány olyan sajátos fejlesztésre hívnám fel a figyelmet, amelyeknek köszönhetően az iPod egykoron talán tényleg kiérdemelheti majd a Steve Jobs által már korábban megelőlegezett címet. Ezek egyike az iPodLinux project, amelynek célja teljesen funkcionális Linux változat létrehozása az Apple üdvöskéjére. Az eredmények már most is bíztatóak, hiszen a jelenlegi verzió teljesen ütőképesnek mondható: az eredetinél gyorsabb grafikus felhasználói felület, számos extra funkció (hangfelvétel, képek megjelenítése, új játékok, sőt hamarosan két iPod közötti közvetlen másolási lehetőség is). Hasonlóképp impresszív – bár a felhasználók lényegesen szűkebb csoportját megcélzó – fejlesztésnek mondható az iPodra nemrégiben megjelent orvosi oktatószoftver, a NeuroAnatomy. Nem tévedés: olyan alkalmazásról van szó, amely az emberi agy és a gerinc anatómai felépítését tárgyalja részletekbe me-

nően és vizualizációval megtámogatva, ezáltal komoly segítséget nyújtva nemcsak kezdő medikáknak, de tapasztalt orvosoknak is.

Végezetül következzék egy sokkal prózaibb rendeltetésű kiegészítő. Mielőtt az iPod Nano kijelzőjének karcolódásra való hajlama lett volna a fő téma, az iPoddal kapcsolatos legtöbb kifogás az akkumulátorok rövid élettartamát és működési idejét érte. Nos, pontosan ezt a problémát hivatott orvosolni az a lítium-alapú, iCel névre hallgató pótakkumulátor, amely – modelltől függően – nem kevesebb mint 50-200 órára (!) tolja ki az üzemidőt. Ezért nem éppen keveset, egész pontosan 99-249 dollár közötti összeget kell kifizetnünk – szerintem ugyan kissé durván veszi ki magát, hogy az akkumulátorért többet fizessünk, mint az általa működtetni kívánt eszközért, de ki tudja, lehet, hogy a világ nagyfeszültségű vezetékekben lüktető energiaáramlásától távol élő mongol iPod fanatikusoknak így is bőven megéri.

NEM ÉR A NEVEM!

HAMIS ONLINE IDENTITÁSOK

Egy kanadai kutatócsoport által végzett, és elsőként a Globe and Mail magazinban publikált tanulmány szerint minden tíz tinédzserből legalább hat rendelkezik hamis személyazonosságú online alteregóval a világhálón. A leggyakoribb csúsztatás a valós életkor megmásítása, ám a tizenévesek csaknem hasonló gyakorisággal adják ki magukat ellentétes neműnek is... Ezzel gyakran nem kevés galibát okoznak például online társkeresők idősebb, ennél fogva gyakran kissé konzervatívabb látogatói között. A hamis identitások legnépszerűbb célpontjai természetesen a Friendsterhez hasonlatos barátkozós oldalak, de újabban állítólag a Sim Online is kezd felzárkózni (ami számunkra, játékosoknak talán kevéssé meglepő annak fényében, hogy tudjuk, hogy az SO-t kifejezetten ilyesfajta hátsó céllal fejlesztették, a "bújj másvalaki bőrébe, következmények nélkül" elvnek megfelelően). A kutatást végző Media Awareness Network igazgatója, Cathy Wing szerint a szülőknek nincs okuk különösebb aggodalomra, hiszen „az online identitással való kísérletezés a serdülőkori viselkedés normális része."

Mi azért még azt is hozzátennénk, hogy ilyesfajta elhajlások nemcsak a tinédzserekre jellemzőek. Példának elég csak felhozni szerkesztőségünk azon húszas, sőt harmincas éveiben járó tagjait, akik nem hogy a nemüket, de még a fajukat (!) is olyan gyakran váltogatják, mint más a fehérneműjét... Sőt egyesek a valós világba is magukkal hozzák virtuális személyiségüket, aztán csodálkozunk, hogy mit is keres egy a WoW-ból importált félőrült ork a helyiségben...

BESZÍVOM A VÉRSZÍVÓKAT

MOSQUITO MAGNET

A North Kingstown-i székhelyű American Biophysics legújabb találmánya, a szúnyogmágnesre (Mosquito Magnet) névre hallgató szerkezet. Ez az eszköz pontosan azt teszi, amit neve alapján elvárhatunk tőle, vagyis ellenállhatatlanul vonzza a vérszívó rovarokat – mindezt egy emberszerű illatanyag kibocsátásával, ami többek közt széndioxidot és a humán izzadtsággal rokon nedveket tartalmaz.

A derék moszkitók és hasonló étrendű rokonaik így nem minket vesznek kezelésbe, ráadásul a szúnyogmágnes nem elégszik meg a puszta figyelemeltereléssel... Ó, nem, a szerkentyű feltalálói a totális megsemmisítést tűzték zászlajukra, s e célból egy speciális „porszívóval" is fel van szerelve, amely rovarok közelségét érzékelve könyörtelenül magába szívja és megfullasztja azokat. Azok pedig, akiknek még az ilyen magas szintű védelem sem elegendő, akár „okos szúnyoghálót" is építhetnek, több ilyesfajta eszköz összekapcsolásával. Az így létrejövő vezeték nélküli hálózati technológiai segítségével kommunikáló „védelmi rendszerrel" szemben aztán már tényleg semmi esélye a mostanáig szinte büntetlenül garázdálkodó, arcátlan ízeltlábú támadóknak.

MAV

NEM A VASÚT A JÖVŐJE

Rovatunkban, valamint a CHIP magazinba írott Digitális hadszíntér című sorozatomban már többször is foglalkoztam a pilóta nélküli repülőgépek, az UAV-ok (Unmanned Aerial Vehicle) témájával. Nos, a már részletesen bemutatott Global Hawk, DragonEye és társaik után most itt a legújabb, egyelőre név nélküli fejlesztés a Honeywelltől, amely rendkívül kis méretének köszönhetően egyből új kategóriát is teremt, a MAV-ot (Micro Air Vehicle). A miniatűr repülő kémrobotnak nemcsak a formája lenyűgöző (hosszú csápjaival leginkább úgy néz ki, mint az embereket felügyelő gépezetek a Mátrixban), hanem a képességei is, hiszen csaknem 60 kilométeres sebesség mellett akár egy óráig is képes a levegőben maradni, ezalatt megfigyeléseket végezve kameráival és egyéb érzékelőivel. A MAV koncepció életképességét jelzi, hogy immár több mint 200 sikeres próbarepülésen van túl, amelyek során a rendőrségen túl a hadsereg szakértői is tesztelték. Utóbbiak olyannyira lenyűgözőnek találták, hogy számos darabra adtak le rendelést, amelyet elsőként az Irakban állomásozó amerikai csapatok használhatnak majd felderítési, biztonsági és célpontazonosítási feladatokra – már valamikor a következő egy-két év során.

ELBALTÁZOTT DOMAINEK

A híres-hírhedt brit The Sun bulvárlap online kiadása nemrégiben igencsak mulatságos (és egyúttal nem kevéssé tanulságos) felsorolást közölt a világháló legroszszabbul megválasztott domain neveiről. Íme a lista (amelynek felhőtlen élvezetéhez azért az angol szlengben való minimális jártasság is szükségeltetik):

WHO REPRESENTS? - www.whorepresents.com
EXPERTS EXCHANGE - www.expertsexchange.com
PEN ISLAND - www.penisland.net
POWER-GEN ITALIA - www.powergenitalia.com

NET Korner
Netkorner Számítástechnika Internet & Játék

Számítógép alkatrészek
Komplett konfigurációk
Nyomtatók, kellékanyag
Notebook, multimédia
PC szerviz
Internet pont (150Ft/fél óra)
Game Club / Lan Party (150Ft/fél óra)
Internet előfizetés /ADSL/
Telefonvonal megrendelés

LG M-4165B 16x +/- DVD író
Bruttó 9.490.-

Megnyitottunk!
E-tech /USCM01-7703/ Webcamera
640*480 USB 1.1 infra érzékelőkkel
Bruttó 3.990.-

Kelenföld-Városközpont 1119. Budapest Tétényi út 63. (a Match mögött) Tel./fax: 229-3803; info@netkorner.hu; www.netkorner.hu

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

KORMÁNYVÁLASZTÁS

Hi Cray!
Tanácsot szeretnék kérni: szeretnék venni egy középkategóriás kormányt a géphez (pedállal). A keret 10-20k HUF, de nem gond, ha kicsit több. Lehetőleg legyen tartós és jó minőségű. Te mit ajánlasz?
Előre is kösz a segítséget!
Gergő

Kedves Gergő!
Bruttó 20 ezres környékén az én ajánlatom egy Logitech Formula ForceGP. Nekem nagyon bejött – de ez is olyan, mint az egérvásárlás: ami nekem tetszik, nem biztos, hogy Neked is megfelel majd. Ezért azt javaslom, menj el egy boltba, ahol sokféle kormány van kitéve tapizás-tekergetés céljából, és ott válassz magadnak olyat, ami kényelmes, kézre esnek a kezelőszervei stb.

SZAGGAT A HL2

Helló!
Szeretnék tőletek tanácsot kérni... Minap próbáltam ki a Half-Life2-t, és olyan problémám lenne, hogy időnként beszaggat. De mindegy, hogy 1024*768-on megy vagy 640*480-on. Nem értem mi lehet a probléma. Konkrétan csak annyit tudok még, hogy amikor beszaggat, látom, hogy a vinyó eszeveszettül tölt, és ha megvárom akkor amíg pl. elérek egy új helyszínre, akkor nagyjából ok minden. A gépem paraméterei: AMD sempron 2200+ proci, geforce FX5200(128bites) VGA, Asrock K7VT4A Pro alaplap, 80GB(8MB cache) Maxtor ATA vinyó, 256MB 400-as DDR RAM. Lehet esetleg az a baj, hogy a videokarin csak a gyári hűtőbordák vannak rajta és melegszik? Ha igen, akkor mit tanácsoltok, mit vegyek rá? Illetve lehet ezt a konfigurációt valahogy picit tuningolni? Pl. jobb hűtés vagy jobb driver a videokarihoz (itt említem meg, hogy az a driver van fent, amit a karihoz adtak CD-n)? Ha igen, akkor hogy kell és mivel? Nem szeretnék új darabot venni semmiből, csak kicsit valahol javítani.
Előre is köszi: mudlee

ui.: Emelett meg vagyok elégedve vele, mert az UT2004 is szépen megy 1024-ben, NFSU2 is, ill. attól a kis szaggatástól eltekintve a HL2-t is kijátszottam 1024-ben.

Kedves mudlee!
A szaggatáshoz a melegedő VGA-memóriának ez esetben szerintem nem sok köze van, azt viszont mindenképpen tudnod kell, hogy az FX5200 nem kimondottan ideális platform a HL2 1024x768-as üzemmódjához. Ez a kártya ugyan támogatja a DirectX9-es effekteket, ám teljesítménye az igazi DX9-es játékokhoz (így a HL2-höz) nem elegendő. Tovább rontja a helyzetet a 256 MB RAM. A HL2 szereti, ha minimum 512 mega van alá pakolva, ellenkező esetben szaggat – mint azt Te is tapasztaltad. Első lépésben szerintem plusz 256 MB memóriát szerezz be, a bővítés után nem csak a játékokban, hanem a Windows-alkalmazásokban is érezhető lesz a teljesítménytöbblet. Ha marad még pénz, a következő lépés legyen egy kultúrált VGA beszerzése. Ehhez a géphez költséghatékony kártyának én egy Sapphire ATI 9550-est javaslok, 128 bit széles memóriabusszal és 128 MB RAM-mal.

CATALYST PROBLÉMA

Sziasztok!
Nem tudok egy problémámra megoldást találni ezért a ti segítségeteket kérem. Abit Radeon 9600 XT 256 MB-os videokártyám van és a legfrissebb Catalystot töltöttem le hozzá. Telepítés és újraindítás után azt írta ki, hogy a program inicializálása nem megfelelő és cli.exe-re is kiír valami „nem működök" ablakot. Ezután letöltöttem még két régebbi Catalystot is, de ugyanaz a gond. Lehet, hogy az ATI Catalyst Control Center vacakol valamiért, ha igen, akkor miért és hogyan bírjam működésre?
Üdv:
Márk

Kedves Márk!
Tedd fel a .NET Framework legújabb változatát és megoldódik a probléma. Ez egy speciális környezet, amire az ATI Control Centernek szüksége van a korrekt futáshoz. Az alkalmazást megtalálod a Microsoft oldalán (vagy keress rá: dotnetfx.exe), a legújabb belőle az 1.1-es, ha minden igaz.

SÍPOLÓ GÉP

Sziasztok!
Az a gondom, hogy játék közben egy idő után (kb. 15perc) elkezd sípolni a gépem. Nyilván vmi hardveres hibaüzenet, de eddig nem volt semmi gond (nyáron 30 fokban sokat nyúztam, most ősszel csak hétvégenként). Ha nem játszom, akkor semmi probléma. (a gépem: Abit IS-7 E2, Celeron D 2.4GHz, Kingstone 256DDR, Maxtor 80GB, CD-olvasó, DVD-író, Asus ATI Radeon 9550 Gamer E. 128DDR és egy régi 250W-os Codegen táp – nem egy csúcs, de nekem pont elég.). Ha tudtok, adjatok valami tippet, mi lehet a gond?
Köszi, Ádám

Kedves Ádám!
„egy régi 250 W-os Codegen táp – nem egy csúcs, de nekem pont elég"... Hááát... Te tudod, de én bizony ezen alkatrészre gyanakodnék először a helyedben! Ha rövid időre bedugnál a gépbe egy minőségi kölcsön tápot, 90%, hogy megszűnne a probléma. Ha nem táp, akkor esetleg túlmelegedés állhat a dolog mögött. Szedd le gép oldalát és takarítsd ki emberesen sűrített levegővel – lehetőleg szabad levegőn a szilikózist elkerülendő.

VGA CSERE

Üdv!
Azért hívlak segítségül Titeket, mert lenne egy olyan problémám, hogy kevésnek kezdem tartani az én 9800 Pro-m teljesítményét, épp ezért kinéztem magamnak ideiglenesen egy ASUS EAX800/2D/TV 256MB (ATI X800XT, 256MB, DVI, TV in/out, mag/RAM órajel: 520MHz/1120MHz)

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

kártyát. Azért ideiglenesen, mert 2006 nyarára már úgyis minden most létező videokari kevés lesz az UE 3.0-hoz... Én mostanában nem követtem nagy odafigyeléssel a VGA piacot, de újonnan már PCI-E foglalatra jönnek a kártyák, ezt meg nem támogatja a mostani alaplapom (MSI 848P NEO-V). A bajom az, hogy egy kicsit megzavart a kártya neve. Ebben kérem a segítségeteket, hogy bele tudom-e rakni az alaplapomba (alaplap cserére most nincs keret). Válaszotokat előre is köszönöm (és ha lehet kérni, akkor ne rakjátok bele az újságba, köszike! **(Hoppá, ezt bebuktad, de mivel jó fejek vagyunk, megváltoztattuk a neved... – Cray)**
Hű olvasótok: Kázmér

Kedves Kázmér!
Az általad említett ASUS kártya ugyan PCI-Expresses, de létezik AGP-s változata is, ez pedig az AX800XL/2DHTV. Ha X800-zal szerelt AGP-s ASUS kártyát szeretnél, ezt keresd.

LEHALT GÉP

Hello Cray!
A jelenség a következő: a minap a gépet bekapcsolva Windows hibaüzenet: valami *.sys file megsérült vagy hiányzik, rakja be az XP CD-t majd az első képnél nyomja meg a 'J' gombot. XP bent. Következő indulásnál villogó kurzor (itt még a BIOS feliratok megjelentek), és persze nem lép túl rajta. Újra restart. Na ekkor feltűnt, hogy csak 256 MB memóriát számol. Kikapcs, hardverek megigazítva. Na ezután. A monitor az csókoltat, hogy ő biz működik, ellenőrizzem a többit. Szóval innen nuku kép. Utólag ellenőrizve a videokártya, a monitor, és a meghajtók jók. (Ha a táp a ludas, ezek túlélték.) Ja, és egy másik (jó) táppal sem indult. A gépem pedig (itt nem kimosolyogni): ECS K7S5A alaplap, Duron 1.1, 2*256MB RAM, Geforce2 MX400, 80GB Seagate, egy CD és egy DVD író, 300W-os Codegen táp, no meg egy hálókártya. Bár a tápot nem szedtem szét, füstjeleket sehol nem találtam. A proci pedig nem szokott 40°C fölé menni. (Ez most múlt idő). Melyik a kakukktojás? Köszi szépen.
Khaosz

Kedves Khaosz!
Próbáld ki a RAM-okat is egy másik konfigban! Ha máshol jók, akkor szerintem a csoda-ECS alaplap hagyott cserben. Extrém esetben a CPU unta meg a számolást és költözött az Örök Processzorfoglalatba, erre azonban nem sok esély van. A proci ritkán adja meg magát csak úgy, komoly behatás (pl. túlfeszültség) nélkül.

TÚLMELEGEDŐ GÉP

Sziasztok!
Van egy elég nagy problémám. A gépem pár óra használat után sípol, és nagyon idegesít. A melegedése átlagos 55-50 Celsius között van. Tápra gyanakszom, mert afelől érkezik a zaj, bár nem tom 100%-ra megmondani, mert le van plombálva a ház oldala. A konfigom: Asus K8N-E Delux, AMD Athlon 64 3000+, 512MB DDR-400 Ram, MSI Geforce FX 5700 LE, Maxtor 120GB HDD, NEC DVD-Writer; MSI CD-Writer, és egy 300W-os Mercury táp hajtja. Kösz a helpet előre is!
Bandee.

Kedves Bandee!
Le van plombálva, hmmm... Ha még garanciális a gép, vissza kell vinni és garanciában rendezni a dolgot, ha pedig már lejárt a gari, szedd szét nyugodtan, senkit nem fog érdekelni. Hallgasd meg a verdát leszedett oldallappal is (működés közben), hogy tuti a tápból jön-e a kellemetlen hang. Ezután próbáld meg sűrített levegővel kitisztítani a tápventillátort (előtte persze áramtalanítsd a rendszert). Ehelyütt szeretném elmondani mindenkinek, hogy ezt a sűrített levegős tisztítást minden gépen érdemes elvégezni legalább félévente – ha padlószőnyegen áll a gép, akkor akár kéthavonta is! Rengeteg baj forrása lehet a ventilapátokban, vagy a nem használt bővítőhelyeken felgyűlő por. Gyakran találkoztam olyan géppel, ahol a procihűtő már nem is forgott, annyira be volt nőve porcicákkal... A pár százasért kapható színes-bojtos-nyeles elektrosztatikus portakarító viszont felejtendő, haza tudja vágni a gépet egy pillanat alatt.

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

TÖNKREVÁGOTT GÉP

Hali Guru Team!
Lenne egy orbitális gondom. Szóval nemrégiben portalanítottam a gépem belsejét ill. kivettem a ramot, videokártyát stb. A gond ott van, hogy az én hülye fejemnek köszönhetően az alaplapon (ABIT BE7 series) levettem a chipen lévő Spire hűtőt, aminek az aljára a chip volt rögzítve és mikor vissza akartam tenni nem tudtam, sajna 1-2 fogat ki is törtem. Szóval tönkrevágtam az alaplapot teljesen, mivel bekapcsoláskor sípolt aztán már a bekapcsolni sem lehetett. Amúgy értek rendesen a gépekhez szoftver, hardver, csak a kíváncsiságom meg a hülye fejem miatt lett a baj. Szóval hazavágtam az alaplapot, vagy csak le kell cserélni a chipet? Remélem nem kell újat venni. Előre is kössz.
By: Gordon
Ul.: Ne rakjatok be az újságba! **(Ez a fixa ideája most mindenkinek? Jó, a Te neved is átírtuk... – Cray)**

SILICIUMCOMPUTER.hu E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! A feltüntetett árak bruttó árak!!!

Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NSC-939 alaplap
A64 S939 Venice box 3000+ CPU
2x256MB TakeMS CL2.5 memória
Gigabyte Ati X800 128MB 12pipe
1,44 FDD
LG4167 DVDRW
160GB Maxtor (8MB) HDD
Casetek 350W táp
Midi ATX ház
159.500 Ft

Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
A64 S939 3500+ Venice box CPU
2x512MB Kingmax memória
Gigabyte GF 6800GT 256MB 256bit
1,44 fekete FDD
Pioneer 110D fekete
200GB Maxtor SATA (8MB) HDD
Casetek 420W Special Edition táp
MS Fekete-ezüst ház
223.500 Ft

Athlon 64 4000+
Gigabyte K8NUltra-9 alaplap
A64 S939 4000+ 1MB cache Venice box
2x512MB 500Mhz Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 fekete FDD
Plextor 716 dobozos
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chiftec BG-02BBSL Ház
Chiftec 400W táp
340.500 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8I945P-G alaplap
Intel P4 3GHz 2MB cache, 64bit box
2x512MB 533mhz Kingmax DDR2
Gigabyte 6600GT 128MB DDR3
1,44 FDD
Pioneer 110D
160GB Samsung SATA (8MB) HDD
Codegen 6069L-1 Ház
MS 400W Super Silent táp
179.700 Ft

Intel P4 3.6GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.6GHz, 64bit CPU
Zalman 7700 CU CPU Hűtő
2x512MB 667MHz Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB VIVO
1,44 fekete FDD
Plextor 716 box DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Gigabyte Aurora Alu Ház + 400W Chieftec táp
392.750 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

TFT	
17" Acer 1716S 12ms, 500:1	63.500 Ft
17" Daewoo L1711MN 8ms, 500:1	59.500 Ft
17" Samsung 730BF 4ms, 700:1	82.500 Ft
19" Acer 1916S 12ms, 500:1	79.590 Ft
19" Samsung 930BF 4ms, 700:1	109.890 Ft
20" Acer 2032W 16:9, 16ms, 600:1	192.500 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	102.900 Ft
Gigabyte 6800GT 256MB, PCI-E	80.490 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	40.450 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	30.900 Ft
Gigabyte X800XL 256MB, PCI-E	75.750 Ft
Gigabyte X700Pro 128MB, PCI-E	34.300 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB 256bit, AGP	43.250 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP	43.450 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	49.790 Ft
Sapphire 9600XT 128MB, AGP	24.000 Ft
Sapphire X800Pro 256MB VIVO, AGP	82.500 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.450 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	13.200 Ft
Logitech LX7 cordless optikai mouse	8.800 Ft
Memória	
512MB 500Mhz Kingmax, 10év gar.	16.500 Ft
1GB 677Mhz DDR2 Kingmax, 10év gar.	24.100 Ft
512MB 400Mhz brand	10.990 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	47.500 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	31.900 Ft
160GB Samsung SATAII 8MB	22.000 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NPro-SLI S939	30.450 Ft
Gigabyte 8N-SLI Pro S775	30.100 Ft
Gigabyte 8I845P-G S775	27.000 Ft
Gigabyte K8NE nForce4 S754	18.900 Ft
Gigabyte K8NF-9	24.150 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.250 Ft
Chiftec BG-02BBSL Ház	9.500 Ft
Chiftec LCX-03BB aw-op Ház	18.900 Ft
Chiftec 400W táp	10.750 Ft
Chiftec 460W táp	18.700 Ft
Casetek 420W SE, seb. szab., kék alu	7.000 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 Led	13.400 Ft
Zalman Fatal1ty FS-V7	8.500 Ft
Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Zalman VF700CU	6.750 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	26.900 Ft
Processzor	
P4 3GHz 2MB c. 64bit box s775	45.500 Ft
P4 3,6GHz 2MB c. 64bit box s775	97.500 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box	85.000 Ft
Pentium D 2.8Ghz Dual Core box	67.500 Ft
Athlon64 3500+ Venice S939 box	51.250 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box	90.000 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	111.000 Ft

Maxtor HDD-k 3 év garanciával!

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!
A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

Kedves Gordon,
Ha nem zúztad le a bordát tartó bigyókat, akkor van esélyed. Nézd meg alaposan a chipet, nincs-e lesarkazva vagy egyéb módon megsérülve. Ha épnek találod, javaslom egy különálló Northbrigde hűtő beszerzését (pl. Zalman). Vásárláshoz vidd magaddal a dobozkát és ellenőrizd a megvásárolni kívánt cooler dobozán, hogy kompatibilis-e a BE7-essel. Aztán próbáld is rá a lapra, és ha úgy tűnik, hogy minden kóser, vedd meg a cuccot.

LOGITECH EGÉR

Kedves PC Guru hw team!
Azt szeretném megkérdezni, hogy mi a véleményetek a Logitech MX 610-es egeréről, mert nekem nagyon tetszik, és szeretnék egyet beszerezni. Átlagos használatra, néha játékra kellene (nem túl pro szinten). Szeretnék még egy billentyűzetet is venni, csak amelyek tetszenek mindegyik bill+egér kombóban van. Valami multimédiásra gondoltam, fekete jó lenne és mindenképpen Logitechet szeretnék.
Válaszotokat előre is köszönöm,
Bandus.

Kedves Bandus!
Az MX610-esről jó véleményem van, de csak munkára – ugyanis én még mindig azon a konzervatív nézeten vagyok, hogy játékra vezetékes egér való. Bár ez nagyon szubjektív, de tény, hogy a cordless rágcsálók valamivel lassabban reagálnak a felhasználó kézmozdulataira, a rádiós átvitel miatt (de az is tény, hogy a felhasználók 99%-a ezt észre sem veszi, ez ilyen „pro gamer" rigolya; na nem mintha olyan marha nagy pro gamer lennék...). Billentyűzetből az én mai ajánlatom egy fullextrás Logitech G15-ös. Igazi profi cucc, rettenetes jó dizájnnal, természetesen csak feketében.

VINYÓ ÉS TV TUNER

Kedves, Aranyos, Drága PC Guru! **(Jaj nekünk...! – Cray)**
Az én problémám nem túl nagy, de nem túl kicsi.
1. Új HDD vásárlása előtt állok és hát SATA csatlakozású HDD-t szeretnék venni. A problémám a következő: nem tudom eldönteni, hogy az alaplapom képes-e kezelni a SATA-300-as csatolót vagy csak a SATA-150-nel birkózik meg. Alaplapom: Asus P5P800.
2. Mi a két csatlakozó közötti különbség az adatátviteli sebességen kívül? Tudom használni a SATA-300-ast Sata-150-es csatlakozóval? (Ha nem különböző a csatlakozójuk.)
3. Tanácsotokat szeretném kérni. Milyen TV tuner kártyát vegyek? Belsőt vagy külsőt? Ráfordítandó összeg a kütyüre ~10 000-30 000 HUF. (Jó minőségű 640*480 felbontású videók készítésére, TV csatornák nézegetésére.)
4. A gépem megfelel-e TV adás rögzítésére és konvertálásra? Asus P5P800, Intel P4 3.0 GHz, Kingston 2*512/400 RAM, Geforce 6600GT, Sweex 650 Watt táp, Maxtor 160GB + Samsung 80GB HDD.
5. Király az újság!
Segítségeteket előre is köszönöm, hű olvasótok.
Üdvözlettel T. Károly

Kedves Károly!
1. Az alaplap kizárólag a SATA150-es szabványt ismeri.
2. A csatlakozójuk fizikailag megegyezik. Pl. a Samsung újabb SATA-s winchestereinél egy jumperrel lehet állítani, hogy SATA150-es, vagy SATA300-az (más néven SATA2-es) módban akaród-e használni. Ezen kívül a SATA2-es szabvány része elvileg a Hot Plug funkció, ami menet közben is cserélhetővé teszi a rákötött HDD-t, de ezt az opciót az alaplapgyártók nem minden esetben engedélyezik biztonsági okokból.
3. Az én ajánlatom TV-tunerből bruttó 20 ezresért egy Terratec Cinergy 600 TV. Ebben van FM rádió is, és egy kiváló Philips tuner egységgel van szerelve. A Terratec neve pedig garancia a minőségre.
4. Megfelel, de ha ezt komolyan szeretnéd csinálni, a fentebb említett Terratecnél jobb hardverre lesz szükséged.
5. Köszi, igyekszünk.

VGA CSERE

Hello PC Guru!
Videokártya ügyben szeretnék tanácsot kérni tőletek. A gépemben most ez a leggyengébb pont, szó szerint egy 128 MB-os Geforce 3 TI200. Jól kiszolgálta magát, az biztos. A gépemben Abit BE7-S alaplap 2500 MHz-es Intel processzor, 512 MB RAM (de tervbe van véve még 512) és 400 W-os tápegység van. Az új kártyára maximum 35-40 ezer Ft körül tudok szánni. Mindegy milyen márkát ajánlotok, csak szeretném tudni, hogy ilyen konfigurációhoz ilyen árban kb. mit érdemes venni.
Válaszotokat előre is köszi. N.G

Kedves N.G.!
Ehhez a konfighoz bruttó 35 ezresért leginkább egy nVidia 6600-ast tudnék elképzelni, AGP-s változatban, 256 MB memóriával a Club3D-től, esetleg az MSI-től. Ez a kártya minden szempontból passzol a géphez, és a plusz 512 MB RAM-ot is meg fogja hálálni. A tápod márkáját nem írtad meg, remélhetőleg márkás darab, és akkor a gép áramellátásával sem lesz probléma az új kártya beépítése után.

PROCIHÚZÁS

Hali!
Olyan kérdésem lenne, hogy egy P4 2,4A GHz 533 MHz FSB CPU-t meddig lehet felhúzni. És a mellékelt gyári hűtő mennyire elég neki, ha fel van húzva. Amúgy tuti az újság, elő kéne már rá fizetnem.
Köszike:
Mics Jenő

Kedves Jenő!
Sajna ezt így látatlanban lehetetlen megmondani, kizárólag próbálgatással lehet kitapogatni a CPU-ban rejtező esetleges plusz teljesítményt. A gyári Intel cooler pont arra az órajelre elegendő, amire hitelesítve van. Ha a CPU dobozos kivitel volt, akkor pedig maximum azt a procit bírja el, amihez adták, azt is csak épphogy. Ebből következik, hogy tuningra abszolút alkalmatlan, ha ilyen irányú terveid vannak, mindenképpen javaslok egy erős hűtőt, amely legalább 3 GHz-ig van hitelesítve. Ajánlatom a Zalman 7000-es sorozat, abból is a full rezes változat. Ez biztos, hogy elbírja a procidat, akármekkorára is hajtod (Socket478-as 2,4GHz-es P4-et feltételezve, amely valószínűleg nem fog 3GHz-nél sokkal feljebb menni).

MEGHAJTÓ-PROBLÉMA

Kedves PC Guru Team
A segítségeteket szeretném kérni. A gépemben van egy IDE Raid vezérlő, aminek típusa: PCI ATA 133 IDE Card. Ez azért van nekem, mert a gépben van 4 db optikai meghajtó: LG 52x CD ROM, LG 42x DVD író, MSI 32x DVD olvasó, MSI 52x CD író, valamint 2 db vinyó: Samsung és Maxtor.
A 4 optikai meghajtó az alaplapra van dugva, a 2 vinyó a Raid-re. a vinyókat úgy állítottam be, hogy: IDE0-IDE1 így látja őket. A probléma az, hogy a 2. vinyóra nem tudom hogyan kell bebootolni.
Légyszíves segítsetek!
Az újság nagyon jó!
Üdv: Peti

Kedves Peti,
Valószínűleg régebbi alaplapod van, és ez esetben tudnod kell, hogy a korosabb deszkák nem tudnak RAID-ről bootolni... BIOS-frissítés esetleg segíthet, de én inkább elkukáznám a CD-ROM-ot, és betenném a helyére az egyik HDD-t. Mellesleg tudtommal egyelőre nem létezik se 42x DVD-író, sem 32x DVD olvasó... Azt pedig végképp nem értem miért szeretnél a második HDD-re bebootolni. Ha több oprendszert is használni kívánsz, akkor egy jó bootmanagert ajánlok (pl. BootStar).

Visual DataFlex 11.1
az egyik leghatékonyabb fejlesztőeszköz, Windows, web és web-service alapú alkalmazások fejlesztéséhez.
Újdonság!
Start Center - új segédeszköz, mely vezeti a fejlesztőt a Windows, web és web-service omponensek készítésében. Ezzel a fejlesztés deje lerövidül, a programkód hibátlan lesz.
Varázslók, helyzetérzékeny helpek, "hogyan kell" típusú információk, könnyű elérési lehetőség egyéb DataFlex termékekhez, saját stílus definiálási lehetőség.
TTX file-okon keresztül a report képes kezelni nem adatbázisban tárolt információkat. Adatbázis formák között nagyon gyorsan ehet váltani (embedded form-ról pl MS SQL-re)
Crystal RDC Report Integrálás - új osztály segítségével lehet a Crystal Reports Report Designer Component (RDC)-et elérni. Ez a kapcsolat hatékonyabb és sokrétűbb, mert objektumként kezeli a report komponenst. Ezt az elérési formát preferálja a Business Objects cég is, a Crystal Reports fejlesztője.
Kiterjesztett Array függvény könyvtár - a tömbök és struktúra tömbök kezelését további függvények definiálásával bővítették. Rendezés, keresés, stb. Függvény hívásokban értékátadás mellett hivatkozás átadás is megengedett. Azaz függvények kezelésében több érték is "visszaadható"
A függvények kezelésének ilyen irányú kiterjesztése már nagyon kellett, mert ennek a hiánya sok property felvételét eredményezte, hiszen csak ennek segítségével tudott két függvény egymással kommunikálni. A struktúra tömbök pedig a memória kihasználás hatékonyságát növeli, a merevlemez elérési igényt csökkenti.
Kapcsolódás idegen adatbázisokhoz - DataFlex adatázisforma mellett támogatott a Pervasive SQL, MS SQL, IBM DB2, MySQL, Oracle, Postgres, ODBC használata is un. connectivity kit-ekkel. Index nélküli system táblák használatát is támogatják. Az eddig kötelező recnum használata is opcionálissá vált.
2006. február 28-ig a VDF11.1 fejlesztő rendszerre 20% engedményt adunk.
Igény szerint bemutatót, oktatást, demo CD biztosítunk.
NEXT Software Kft, Budapest 1119 XI.ker Andor u. 60. Tel.: 208-46-43
nextsw@nextsw.hu, www.nextsoftware.hu, www.visualdataflex.hu

SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

FORMÁZÁS

Ahoi!
Meg tudnátok mondani, hogyan kell leformázni egy gépet? Köszi

Kedves Benjamin!
Röviden: Format c: Ez persze nem minden esetben ilyen egyszerű. Ha teljesen le akarod tisztítani, lehet hogy a formázás nem is elég, hanem újra kell particionálni a merevlemezt. Ehhez szükséged van annak az operációs rendszernek az install CD/DVD lemezére, amit vissza akarsz telepíteni és emellett az érvényes CD-kulcsra is, ami a lemezzel jár (már ha Windowsról van szó). Nem árt, ha a géphez és alkatrészeihez tartozó driver lemezek is kéznél vannak. Ha mindent előkészítettél, beteszed a telepítő CD lemezt, és újraindítod a géped. Az önteszt után belépsz a CMOS Setupba (géptől függően Del, F2, F10 vagy egyéb, általában a képernyőn is kijelzett gombbal) és a boot sorrendet úgy módosítod, hogy a lista elejére a CD/DVD kerüljön. A beállítást elmented, majd az újraindulás után követed a javasolt lépéseket. A telepítés során a program eljut odáig, hogy ki kell választanod, hova telepedjen. Itt a képernyőn megjelenő opciók között választva törölheted a meglévő partíciókat, majd újakat hozhatsz létre. A kérdésedből ítélve nem árt, ha ezt nem egyedül csinálod, hanem egy tapasztaltabb barátodat, ismerősödet megkéred, hogy segítsen...

DVD ÍRÁS

Sziasztok!
Van egy hatalmas problémám. A gépemben volt egy DVD-iró, ami rendszeresen hivatkozott úgynevezett PMA (physical memory access) frissítés hibára. Ezt a meghajtót alig 4 hónapja visszavittem az üzletbe garanciális javításra, ennek eredményeként egy teljesen új írót kaptam vissza. Mostanában viszont újra előjött ez a hiba, melynek megnyilvánulása az, hogy az író a lemezeket 0 vagy 1 %-os állapotban lezárja (azaz nem ír rá semmit), vagy ha mégis elkészül a lemez, akkor hibás lesz. A gépben más egyéb hibát nem találtam, minden más megfelelően működik. Mi lehet a probléma? Az íróban vagy a gépben keressem? Előre is köszönöm a válaszotokat,
JOTTI

Kedves Jotti!
A leírtakból vagy memóriahibára, vagy helytelen beállításokra gyanakszom. Az is lehet, hogy a géped túl van hajtva, esetleg a memóriakezelés a CMOS Setupban vagy a Windowsban (vagy mindkét helyen) nem megfelelően lett beállítva. A tünetek jelentkezését az is elősegíti, ha írás közben mást is csinál a géped. Ugyan azt szokták mondani, hogy egy mai, 2-3 GHz-es gép 512 MB vagy több memóriával mindenre képes – de hidd el, egy ilyen masina is tud bukdácsolni, ha nem optimálisan van beállítva. Javasolnám, hogy töltsd le a Lavalys oldaláról az Everest Home legfrissebb (ingyenes!) változatát:
http://www.lavalys.hu/products.php?lang=hu

A progival megállapíthatod, jól vannak-e beállítva a dolgaid és a friss driverek felkutatásához is tanácsot ad. Még egy kérdés: mennyi szabad helyed van a merevlemezen? Ha DVD-t írsz, nem árt, ha bőven van szabad kapacitás az átmeneti fájloknak. Ha egyrétegű (max. 4,7 GB-os) lemezt írsz, úgy 10-15 GB szabad hely javasolt – illetve arra is ügyelj, hogy a merevlemez szabad kapacitása sose süllyedjen a teljes kapacitás 5-10 százalékának közelébe. Ilyenkor a Windows lelassul, sőt le is állhat, és elronthatja az éppen írt lemezeket.

CSRSS.EXE

Hello, sziasztok!
Tudom, elfoglaltak vagytok, de remélem, tudtok a problémámon segíteni. Legális Win XP Home Editionöm van SP2-vel és eddig minden nagyobb rendszerhiba nélkül működött. EDDIG. A minap telepítettem az Adobe Acrobat Reader 7.0-t és azóta a feladatkezelőben egy csrss.exe fájl teljesen lefoglalja a CPU-t, még a nyomtatás sem folyamatos, nemhogy a többi program. Adaware Prof.SE-t és Norton Internet Securityt használok a védelemre. Nem jutok egyről a kettőre, és nem nagyon tudom használni a gépet. Remélem, tudtok segíteni és mihamarabb válaszoltok, mert nagyon fontos lenne hogy menjen a gépem.
Mihamarabbi válaszotokat várom!
Tisztelettel: Szakter Nándor

Kedves Nándor!
Első lépésként megtettem azt, amit valószínűleg te is: a Google segítségével körbenéztem, mit írnak angolul és magyarul a neten a nevezett bajkeverő csrss.exe fájlról. Az írások egybehangzóan állították, hogy van egy ilyen nevű legális program, amelynek nem lenne szabad a jelzett tüneteket produkálnia, főleg nem olyan gépen, amellyel te rendelkezel. A gondok oka tehát valami kártevőben keresendő. A következőket próbáld meg: a Feladatkezelőben kukkantsd meg, most mennyi példányban fut, és mennyit eszik éppen (nálam momentán 3466 byte a fogyasztása). Ha ezt jelentősen meghaladja, akkor valami ráült vagy egyszerűen lecserélte. Meg kéne nézni, hány példányban van csrss.exe fájl a gépen. Lehet, hogy már itt kibukik a gonosztevő, ha nem a hivatalos helyről töltődik be. Nálam a Windows System32 és System32\dllcache könyvtáraiban van egy-egy példány (mindkettő 6144 bájt méretű).
A Registryben ezután utána kellene nézni, megadva a fájl nevét, és a keresést az értékekre korlátozva. Én három előfordulást találtam:
HKLM\SYSTEM\ControlSet001\Control\Sessiom Manager\Subsystems
HKLM\SYSTEM\ControlSet002\Control\Sessiom Manager\Subsystems
HKLM\SYSTEM\ControlSet\Control\Sessiom Manager\Subsystems
Mindhárom helyen egy Windows nevű változó tartalmának első eleme volt a "%Systemroot%\System32\csrss.exe" bejegyzés. Ha máshova mutat, akkor lebukott – szabadulj meg tőle. A lelövés a Feladatkezelőben történhet, és remélhetőleg nem akasztja ki a rendszeredet. Ha ugyanis vírusnak, kémprogramnak, féregnek vagy egyéb rosszindulatú programnak bizonyul, először a memóriából kell kilőni, hogy a merevlemezről is el lehessen távolítani az indító bejegyzéseivel együtt.

Egy sor vírus és programféreg telepíti saját kódját csrss.exe néven. Nem mindegy tehát, hogy milyen verziójú NIS-t használsz, és milyen beállításokkal. A korábbi (2004-es és 2003-as) kiadások még működnek, de nem adnak igazi védelmet, és a nem megfelelően beállított NIS is be-, illetve átengedhet kártevőket. Szóval javaslom, helyi hálózat és internet-elérés nélkül (kábelt kihúzva) indítsd csökkentett módban a gépedet, majd így futtass maximális érzékenységű víruselenőrzést. Ha szerencséd van, lehet, hogy sikerül ezzel elcsípned.

AZ ÉN MOBILOM

STAR LOGO

Polifónikus és mono csengőhangok

06-90-635-545

Top 10	mono	polifónikus
Oláh Ibolya - Magyarország	PC28899	PC33784
TNT - Hallgasd, hogy zsong a tavasz	PC28915	PC33815
Molnár Ferenc Caramel - Várt váratlan	PC28938	PC33863
Oroszlán Szonja-Bebe - Micsoda nő	PC28939	PC33864
Kozmix - Honfoglalás	PC28928	PC33840
Torres Dani - Veni Styx - Europunk	PC28940	PC33866
Baby Gabi - Szivárvány	PC28908	PC33800
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	PC28708	PC37218
Kistehén Tánczenekar - Szájber gyerek	PC28753	PC37569
Rómeó és Júlia	PC28487	PC37147

Dance - Trance - Techno	mono	polifónikus
Arash - Boro boro	PC28777	PC37576
Daft Punk - One more time	PC28549	PC37815
Daniel Hope - Love and pride	PC28778	PC37577
Danzel - Pump it up	PC28477	PC37180
Danzel - You are all of that	PC28738	PC37547
Dj Tiesto – Forever today	PC28683	PC37466
Dj Tiesto - Rain down me	PC28709	PC37522
Dj Tiesto - Traffic	PC28540	PC37041
Dj. Tiesto - Adagio for strings	PC28832	PC37652
Dj. Tiesto-Solarstone - Like a waterfall	PC28843	PC37673
Dj.Wajko-Dj.Szatmári - Balatoni nyár	PC28840	PC37653
Erős vs Spigiboy - Rég várok valakire	PC28852	PC37692
Fresh - Félig ördög, félig angyal	PC28883	PC33749
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Karányi - Álomszép	PC28873	PC33733
Naksi-Brunner - Budapest száll	PC28493	PC37192
Naksi-Brunner - Rodina	PC28870	PC33726
Naksi-Brunner - Szivárvány	PC28681	PC37367
Peat Jr Fernando - Álmodj egy szebb	PC28871	PC33727
Peat ir Fernando - Végtelen nyár	PC28859	PC33707
Scooter - One always hardcore	PC28687	PC37469
Scooter - Shake that	PC28682	PC37288
Scooter - Suavemente	PC28780	PC37578
Spy the gost - Éjjel érkezem	PC28712	PC37349

R'n'B - RAP	mono	polifónikus
50cent - Candy shop	PC28737	PC37545
50 cent - Just a little bit	PC28856	PC33701
50cent - P.I.M.P.	PC28781	PC37425
Black Eyed Peas - Don't lie	PC28896	PC33777
Black Eyed Peas - Hey Mama	PC28083	PC37825
Black Eyed Peas - Shut up	PC28048	PC37429
Black Eyed Peas - The apl song	PC28713	PC37524
K-Maro - Femme like you	PC28704	PC37513

Magyar POP	mono	polifónikus
Bartók Krisztián - Forradalom	PC28848	PC37683
Black II Black - Te vagy az akit a leg	PC28872	PC33731
Club 54 - Még egyszer	PC28483	PC37095
Crystal - Összetört a szívem	PC28792	PC37593
Desperado - Add nekem az álmod	PC28830	PC37645
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PC28568	PC37267
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Nox - Forogj világ	PC28822	PC37631
Pápai Joci - Ne nézz így rám	PC28905	PC33795
R-Port - Győznünk kell	PC28906	PC33796
Rony - Árva fiú	PC28839	PC37665
Szabó Leslie - Utazás	PC28879	PC33745
TNT - Egyetlen szó	PC28277	PC37035
TNT - Nélküled	PC28443	PC37935
United - Végső vallomás	PC28716	PC37533
Zséda - Mindhalálig mellettem	PC28823	PC37475

KARÁCSONYI csengések	mono	polifónikus
Csendes Éj	PC28591	PC37308
Holly Jolly Christmas	PC28602	PC37796
Jingle Bells	PC28597	PC37797
Kis karácsony	PC28598	PC37304
Mennyből az angyal	PC28600	PC37305
Oh, Tannenbaum	PC28604	PC37765
Pásztorok, pásztorok	PC28619	PC37306
Rudolf, the red nose reindeer	PC28605	PC37800
Santa Claus is coming to town	PC28606	PC37801
We wish you a Merry Christmas	PC28615	PC37307

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. PC28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

Valódi csengések 06-90-629-444

Tiesto - Adagio for strings	PC16204
Tiesto - Just be	PC16205
Tiesto - Love comes again	PC16206
Tiesto - Traffic	PC16207

Budapest Parade 2005

Náksi-Brunner feat. Myrtill - Mindenki	PC16163
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár	PC16164
Tranzident feat. Cyk B - Budapest Parade 2005	PC16165

HANGEFFEKTEK	
babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	PC16151
böfögés (kislányos)	PC16098
böfögés (szörny)	PC16097
brekegés	PC16021
chopper beindul	*PC16148*
chopper távolodik	PC16149
chopper üresjárat	PC16150
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	PC16913
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotor - gázfröccsök	*PC16017*
FORMA 1 grand prix	PC16140
gépelés írógépen	PC16027
I'm your Dj	*PC16984*
kacsahápogás	PC16022
klasszikus vekkerhang	PC16096
kutyaugatás	PC16095
Lenin hangja	PC16051
lézerpisztoly	PC16113
madárcsicsergés	PC16179
malacröfögés	PC16049
nyerítés	PC16114
Racemotor ducati	PC16142
rugó hangja	PC16115
Star Wars Lézerkard	*PC16048*
streetracing	PC16141
szellentés	PC16019
szurkolói keménymag	*PC16181*
vadmacska támad	PC16152
Wc-öblítés	PC16020

Dance	
A Studio - S.O.S.	PC16100
Bárány-Jován - Perfect harmony	PC16042
Bon Garcon - Freek you	PC16130
Daniel Hoppe-Paul King - Love and pride	PC16131
Danzel - Pump it up	PC16000
Danzel - You are all of that	PC16101
Dj Sammy - Sunlight	PC16102
Dj. Sammy - Califonia dreemin	PC16036
Dj Szatmári-Jucus - 100 évet várnék	*PC16153*
Dred - Csak a hold	PC16132
Erős vs. Spigiboy - Rég várok valakire	PC16134
Erős vs. Spigiboy-Fresh - Karnevál	PC16133
Fresh - Félig ördög félig angyal (mix)	*PC16088*
Global Deejays - What a feeling	PC16135
Hamvai P.G.-Hauber - A vágy kapuja	PC16136
Infernal - From Paris to Berlin	PC16157
Karányi - Álomszép	PC16137
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	PC16987
Lorna - Papi chulo	PC16087
Michael Gray - The weekend	PC16105
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	PC16034
Room 5 - Make luv	PC16107
Salome de Bahia - Taj Mahal	PC16989
Spankox - To the club	PC16139
Spigiboy - Éjjel érkezem	*PC16038*
Spy the gost - Arena	PC16160
Spy the ghost - Its time to disco	PC16094
Uniting Nations - Out of touch	PC16108
Vanguarde - Gimme, gimme	PC16990

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545 –re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, MOBIL VIDEÓ, JAVA JÁTÉK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép, akciós Java játék: bruttó 500 Ft /SMS. Valódi csengőhang, szexi háttérkép, mobil videó, Java játék: bruttó 1000 Ft /SMS. Akciós Rally Factor Java játék készülékei: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx Series, Motorola V600 Series. Akciós Traffic Java játék készülékei: Nokia Series 30. series 40; Siemens S55, M55, SL55, C60, MC60. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

Hihetetlen akció !!!

Küldd a játék kódját a következő számra!

FANTASZTIKUS Java játékok FÉLÁRON! Mindössze bruttó 500 Ft-ért!

06-90-635-545

PCJAVA PCGAME

Színes háttérképek 06-90-635-545

PC665476 PC665630 PC660036 PC660128

PC660334 PC662232 PC662277 PC662282 PC662285 PC665464

PC660177 PC660225 PC660226 PC660261 PC660262 PC660319 PC660341 PC660342 PC660344

PC660364 PC660438 PC660537 PC660538 PC660539 PC660540 PC660609 PC660620 PC660644

PC660645 PC660649 PC662215 PC662236 PC662237 PC662279 PC662281 PC662284 PC662286

PC662287 PC664230 PC665028 PC665062 PC665069 PC665076 PC665077 PC665078 PC665079

PC665081 PC665095 PC665481 PC665633 PC665634 PC665635 PC665636 PC665637 PC668120

Karácsonyi háttérképek

PC660016 PC660031 PC660032 PC660408 PC660410 PC662276 PC665073 PC665080 PC665631

PC660014 PC660015 PC660017 PC660023 PC660025 PC660026 PC660407 PC660409 PC665085

Szexi háttérképek 06-90-629-444

PC668059 PC668065 PC668071 PC668072 PC668083 PC668108 PC668112 PC668117 PC668127

Mobil Video 06-90-629-444

PC823536 PC823534 PC823532 PC823531 PC823530 PC823518

PC823504 PC823481 PC823478 PC823476 PC823475 PC823472

JAVA játékok 06-90-629-444

Turbo Camels (2 db SMS) — PCGAME 61601

Santas Rush Hour (2 SMS) — PCGAME 34627

Caveman Xmas Edition (2 SMS) — PCGAME 35389

Christmas Poker Deluxe (2 SMS) — PCGAME 34219

Bobby Carrot 2 Winterland (2 SMS) — PCGAME 82777

Az itt felsorolt Java játékok készülékei: Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260

LEVROV

írta · Zak

levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Üdvözlök mindenkit a 2005-ös év utolsó, és bizonyos szempontból 2006 első PC Gurujának levrovjában (mindenki érti, vagy feltegyük hónap kérdésének?). Legutóbbi találkozásunk óta még a szokásos négy hétnél is kevesebb idő telt el, ezalatt megjött az idei első hó is, igaz tartott vagy fél óráig. A szokásosnál is izgalmasabb témáink lesznek: megvitatjuk a megjelenések rendjét, beszélgetünk a terjesztésen dolgozó lánykákról, ismét szóba kerül a borítók kérdésköre, az átlagfizetés, és megint lesz egy nyúlfarknyi *izé* is, valamint némi focibajnokság. A legnépszerűbb téma a „Silent Storm teljes játék, avagy miért vertük át az olvasókat" kérdésköre volt, persze ezt is kifejtjük. Aztán ha marad hely, még egy kínos kérdést is nekem szegeztetek, gondolom karácsonyi ajándék gyanánt. Na, vágjunk is bele!

TERJESZTÉSI LÁNYKÁK

Hali! Bár biztos, hogy nem yoo helyre írok, azért te mégis szimpatikusabb vagy, mint a lelketlen terjesztés! Azt szeretném kérdezni, hogy nem akartok-e csinálni egy olyan táblázatot, amiben leírjátok, hogy melyik hónapban melyik játékot teszteltétek, mert az nagyon király lenne, engem például csak az autós játékok érdekelnek és azokat a számokat, amiben ilyenekről írtatok, szívesen megrendelném!
üdv Jlmi

Az „Ismerjük meg magazinunkat" mozgalom jegyében most szépen helyezd be a DVD-t a meghajtódba, menj az Extra menüpontra, és ott hopp: megtalálod az előző számok tartalmát! Egyébként meg a terjesztésen dolgozó lányok egyáltalán nem lelketlenek, most például ettől a leveledtől igencsak szomorú lett a lelkük, úgyhogy kérjél szépen elnézést tőlük, hogy a csinos lánykákat újra mosolyogni lássam.

MEGJELENÉSI SORREND

Helló Guru! Még soha nem írtam a levrovba, de úgy érzem, most meg kell tennem. Szerintem változtatni kellene a megjelenési rendszereteken. Már két éve vagyok hűséges Guru olvasó, de most olyat tettem, amilyet még soha: megvettem a Gamestart. Mégpedig azért, mert megláttam a címlapot és nem bírtam ellenállni. NFS Most Wanted és Quake 4 teszt van benne. Tudom, hogy a következő Guruban is benne lesznek ezek, de az csak két hét múlva jelenik meg. Sokkal jobb lenne, ha kb. egyszerre jelenne meg a két újság. Így aki először vesz mondjuk ilyen témájú újságot, biztos hogy a Gamestart fogja megvenni. Ezzel persze nem azt mondom, hogy ezentúl én is ezt veszem meg. Továbbra is maradok nálatok!
Üdvözlettel, Levente.

Kedves gyenge jellemű barátom! Felteszem, azóta megbántad tettedet. Amennyiben már szórtál hamut a fejedre, a kukoricán térpedlés is megvolt, és parázson is sétálgattál néhány száz métert, rátérhetünk az érdemi válaszra. Szóval a dolog úgy áll, hogy kérésed nem igazán megoldható, lévén a PC Guru évente 13 alkalommal jelenik meg (hát hogy figyeltél te az elmúlt két évben?), így a megjelenésünk hol előbb van, mint a „normális" havilapoké, hol később (és évente egyszer vagy kétszer pont egy időben, a mélyen tisztelt konkurenciával, ahogy kérted). Szerintem ez jól is van így, mert ugye 1) 13 Gurut kapsz egy évben, nem 12-t, ami alapvetően jó és 2) Ha mi is az unalmas havi megjelenéssel nyomulnánk, az a vicces helyzet állna elő, hogy a két magazin nagy trükkösen folyton rángatná előre a megjelenését pár nappal, hogy előbb jöjjön ki mint a másik. Az meg szerintem senki lelkivilágának nem tenne jót.

IZÉ

Banán! A processzor füsttel működik. Ha kijön a füst, nem működik tovább.
Polluter

Hehe, megnevettettél. Cserébe – csak miattad! – most is lett Izé rovatunk.

MÁR MEGINT BORÍTÓ

Üdv Zak! Jó az újság + a játékok (Space Hack) nagyon király! Csak egy problémám van az újsággal, az a DVD borító! Mit csináltatok vele? Most DVD borítót adtok, vagy CD borítót, mert kb. akkora a Space Hack borítóján a kép! Ha kérhetném, akkor legalább a borító elejét fedje be teljesen a teljes játék képe, de azt szeretném, ha ugyanolyan „tökéletes" lenne az elkövetkező játékok borítója, mint pl. a Road to Fame-nek vagy a Solon Hagyatéknak! Egyszóval ezt szerintem nagyon elbaltáztátok! Ja és még egy baj! Már hosszú ideje várok rá, hogy kijavítsátok az újságban a Turkáló rovat tartalmát, de úgy látszik nem is foglalkoztok vele! Egy csomó helyen rosszak a verziószámok, de ez még nem nagy hiba, de pl. az AdAware SE-nél Professionalt írtok a Personal helyett! Tanács ezzel kapcsolatban: légyszi javítsátok ki ezt a hibát! Egy ilyen magazinnál, mint a PC Guru, nem megengedett az ilyen probléma! Örülnék, ha lenne a DVD-n Anime rovat, mert a fórumon is vannak egy páran, akik látogatják! Mi van a Ti küldtétek! rovattal? Mostanában (vagy 8 hónapja) nincs benne semmi! Üdvözlettel:
Dark Energie ENTERTAINMENT: Noz_Guru!

A borítókép-váltás magas szintű koncepcióváltás eredménye, de persze demokrácia van, ha rajtad kívül még sokaknak nem tetszik, tessék szóvá tenni, és visszaállítjuk a régit. A Turkáló meg a DVD-s cuccok miatt levontuk Chris negyed fizetését, bár így pont a pénzénél maradt, mivel a múlt hónapban össze kellett dobnunk némi lét, hogy hajlandó legyen teljes ~~testes~~ testi valójában szerepelni a színfalak mögött rovatban. Az anime rovattal kapcsolatban pedig – mint minden DVD-s rovatnál – az a helyzet, hogy ez ilyen Csináld magad mozgalom, ha van kedved-időd-energiád, hozz össze egy rovatot, beszélj a Chrisszel (ezt a

KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Mikor még Grath az idegosztályon volt...."
Szűcs Imre

"Így néz ki Sasa, amikor munkába jön." -
Finom Joghurt

"Nincs mit tenni Stöki, el kell adnod az egyik vesédet! (Úgysem akarsz ezután viszkizni...)"
Kuci

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

legegyszerűbben a WoW-os chaten lehet megtenni...), és ha minden jól megy, máris tiéd a halhatatlanság, a dicsőség, meg nem tudom hány mega hely a lemezen.

ÁTLAGFIZU

Sziasztok és helló Zak! Utoljára Brazilnak írtam, szóval vedd megtiszteltetésnek :D **(Eztán kéretik tisztelendő úrnak szólítani!)** Hmmm szegénnyel mi lehet vele? **(Szerintem jól van, de ha még sokat nyavalyogtok, felkutatom és csinálok vele egy interjút...)** Valamelyik nap találtam 99-es PC Gurut is nagy pakolásom közben, és rájöttem hogy rég veszem az újságotokat...ami nem baj hisz az újság remek. :D Nem is nagyon nyitottam volna ki a számat, mindig elkerültek a plakátoscddvdsteljesjátékos legyen nelegyen izék ...hanem ami jobban foglalkoztat az az, hogy szoktam könyvet olvasni, sőt még dvd-t is nézek olykor-olykor, de a PC Gurut nem azért veszem, hogy abból tudjam meg, mit kellene néznem, ill. olvasnom. Ezzel nem bántani akarok senkit, mert jók a tippjeitek, csak ez ne az újságban legyen.....más: ehhez a zsarus interjúhoz kalózkodásos dologhoz meg annyi lenne a kommentem, hogy amíg Magyarországon 60 000 Ft az átlag fizetés, addig ne is csodálkozzon senki, hogy van rá kereslet... Írországban éltem 2 évig és eszembe nem jutott hamis játékot venni. Az újság egyébként szerintem remek, Grath a kedvencem, üdv neki és nektek is.
Jah és Zak minden jót.

Miért zavar annyi embert az a szerencsétlen Külvilág rovat? Tessék tüntető leveleket írni a rovat fenntartása érdekében (levrov@pcguru.hu), mert még a végén még valaki azt a következtetést vonja le, hogy tényleg nincs rá szükség. Pedig van! Ezt a 60 ezres átlagfizut honnan vetted? A múltkor olvastam valami statisztikát, miszerint az országban valami 120-150 ezer (Nem emlékszem pontosan, sőt arra sem, hogy bruttó vagy nettó. Ilyen nagyon szoktam figyelni általában a világ dolgaira.) körül vannak a havi zsoldok, míg a játékok árai nem hogy nem emelkedtek, de inkább csökkentek az elmúlt években. Persze egy kalózpéldány árát sosem fogják elérni, lévén az ma, a CD-emuláló programok meg a szélessáv korában tulajdonképpen nem több mint az internet-előfizetésednek meg a villanyszámládnak a letöltés másfél órájára leosztott töredéke.
Szóval itt az anyagi lehetőségek mellett az emberek hozzáállásának is meg kéne változni, hogy elérjünk oda, mint Guinness-föld polgárai – ahhoz meg leginkább idő kell, nem Starforce meg BSA...

KÍNOS KÉRDÉS

Helló Guru! Az lenne a kérdésem, hogy milyen teljes játékok fognak még következni, illetve mikor lesz teljes játékban a Pokoli Szomszédok 2. A Diablo 3 mikor fog megjelenni?
István

Na most alaposan beletrafáltál... a minap a szerkesztőségben feldobtam ugyanezt a kérdést (mármint nem a diablósat), mire Hancu és Grath kórusban kárörvendtek rajtam, mondván, hogy ezt mindösszesen csak én gondoltam így, én ígértem be, és egyelőre csak a tervek között sem szerepel a cucc, a kiadó nem is adja még el mostanában. Rendesen elbizonytalanítottak, bár én határozottan emlékszem, hogy Sasa célozgatott nekem anno a folytatásra. Az mindenesetre gyanús, hogy drága főszerkesztőnk napok óta elérhetetlen, a telefonokra nem válaszol, így pillanatnyilag meglehetősen bizonytalan vagyok a játék sorsával kapcsolatban. Ennek következtében most tövig nyomtam magamon az óvatosság gombot, így nem mondok semmit a következő teljes játékokról (Illetve egyet igen: Silent Strom. Nemsokára...)

S.T.A.L.K.E.R. 4EVER

Sziasztok! Van egy kérdésem. A S.T.A.L.K.E.R. nevű játék megjelent már, és ha meg, mikor?
Olvasó

Gondolkoztam, hogy ezt is az Izé rovatba kéne tenni, de hátha komolyan gondoltad. Szóval nem, még nem jelent meg, a fejlesztők harcba szálltak a Duke Nukem Foreverrel a leghosszabb fejlesztési csúszás titulusért, bár jelenleg több év hátrányban vannak, keményen dolgoznak az ügyön. Egyébként már hosszú évek óta tréfás levelezést folytatunk a derék ukránokkal, néha meghívnak, hogy ugorjunk ki Kijevbe megnézni a játékot, ami „már majdnem elért az alfa állapotba"...

HANGOS VIHAR

Üdv Zak és Pc Guru team! Már nagyon vártam az új PC Gurut a teljes játék miatt, mert szeretem a jó nevű és sok díjat elnyert RPG-ket. Mikor megvettem, sajnos csalódnom kellett, merthogy nem azt adtátok, amit előző havi számotokba írtatok. Emlékeztetlek benneteket egy jó szólásra: Az ígéret szép szó, ha betartják úgy jó. Szerintem többen örültek volna neki, mert a II. világháború elég klassz téma és még RPG-stratégiát is sokan szeretik. Csak ennyit akartam.
Phobos

Silent Storm témában jött a legtöbb levél ebben a hónapban. Teljesen jogos a felvetés, mi is káromkodtunk csúnyán, amikor kiderült, hogy minden előzetes egyeztetés és megbeszélés után, az utolsó pillanatban szólt a forgalmazó, hogy idén még nem kerülhet fel a cucc a korongra. Szóval bocsi mindenki, de tényleg megígértük, és tényleg MEGTARTJUK, csak kicsit később. Mondjuk rögtön a Deus Ex után.

MEGOLDÁSOK

Boldog Karácsonyt a PC Gurus csapatnak, és neked is Zak! **(Kösz! Akkor én nem is vagyok a csapat tagja?)** Sok témát hozok most fel, ezért szeretném, ha betennél az újságba, még ha meg is vágsz néha.
1. Levrov-hely probléma: Sokan panaszkodtak Neked, hogy kevés a hely a levrovra. Kínálok egy megoldást: Írjátok, olyan kicsi betűvel, ahogyan csak lehet, és a köv. számhoz adjatok egy PCG-s nagyítót! Nem jó ötlet?
2. Poszteres kérdéseket ne rakjál már be légy szíves, mert már halálosan unom őket (gondolom nem én vagyok az egyetlen).
3. A DVD-s borítóról megmaradtak az előző havi GUN és NFS:MW írások az elejéről.
4. A DVD-re rakjátok fel lécci a 3 viszkis filmet, amit Stöki a Moviessal csinált, úgy, hogy a Windows is tudja olvasni. Ja, meg a többit is, amit az olvasók csináltak. Kellemes karácsonyi ünnepeket, és boldog új évet kíván nektek:
.: Gyárf! :.

1. Hmmm, Gáborunk erősen csóválta a fejét az ötletedre – mondjuk neki már azt sem igen tetszik, amikor partizán módon egy fél ponttal lejjebb visszük a betűméretet az újság többi részéhez képest. 2. Nem is raktam be egyet sem! Az ígérgetés és mellébeszélés kora lejárt! 3. Khmm... izé... hát... nézd el nekünk kérlek, már csak az ünnepekre való tekintettel. 4. No persze, nem elég hogy a derék Stökit az anyagi romlás fenyegette a viszki miatt (azért ügyesen kivágta magát az ígéretéből, nem? És tényleg hozott egy üveg Johnnie Walkert, lehet jönni leinni a tartozást... 18 éven aluliakat persze nem szolgálunk ki, hehe), ha feltennénk a filmjeit, még pár rágalmazási per is a nyakába szakadna, olyan vicceseket mondanak a szereplői egyes közös ismerőseinkről.

FOCIBAJNOKSÁG

Szia Zak! Végre elszántam magam az írásra. De csak röviden. Nagyon-nagyon jó volt a szombati Fifa 06 verseny! Csak így tovább! Remélem, hogy jövőre is megrendezitek, mert minden résztvevőn láttam a boldogságot, az izgalmat. Igaz, hogy én nem jutottam túl az első csoportkörön, de igazából nem bánom. A fő a részvétel!:-) A szervezők is nagyon kedvesek, segítőkészek voltak, ehhez is gratula. Na röviden ennyit! Ja és most már biztos vagyok abban, hogy Flatline nő, csak nem tudom, hogy néz ki. Légyszi rakj be!
Na helló:
Blue Kitten.

Örülök, hogy tetszett, biztos lehetsz benne, hogy remek programok lesznek jövőre is. Ezúton is mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek pedig gratula.

ALVILÁGI FIGURA

Helló kedves Zak! Chris tényleg él még vagy az étel, víz és alvás hiánya – amire nincs ideje a WoW miatt – végzett-e már vele? Másodjára szeretném megtudakolni, hogy lesz-e Mafia 2, ha igen mikor, valamint mikor szándékszanak kiadni a Godfathert, mert már olyan alvilág hiányom van (most, hogy lassan már a Maffiózókat is kivégzem), hogy nem sokára jönnek a csúnya bácsik a fehér kabáttal. :) Harmadjára: mit gondolsz az Oblivionról (a gyengébbek kedvéért: Elder Scrolls IV)? Negyedik: miért nem lehetne a levrov növelésére mondjuk annyit tenni, hogy minden újsághoz hozzá raktok még egy lapot, az két oldal, és ott a hely (sztem az a kis árnövekedés senkit nem vetne sárba). A vége pedig: az előző DVD mellékleten volt egy videó amiben vki a Morrowindet 8 perc alatt tolta végig. Na szal ha vki csinálja a fő feladatokat a végén Vivec ad egy kesztyűt amit fel kell tenni (a karakterre) mert ha e nélkül használjuk a Sundert avagy a Keeninget azonnal meghalunk. De ez nem volt annál a bizonyos vkinél és mégsem halt meg a Sunder használatától, szóval ez hogy a jó francba jött neki össze? Üdv: OriOn

A Mafia 2 jó kérdés, már nagyon régóta készül, de olyanokat is lehetett hallani, hogy az első rész fejlesztőcsapatának kulcsfigurái kiléptek a cégből... A Godfather nekünk is birizgálja a fantáziánkat, ha minden jól megy, januárra szerzünk is egy bétát, aztán abból majd jól kiderül, hogy reális-e az első negyedéves megjelenés, amit most ígérgetnek. Oblivion nem az én műfajom, így a Morrowindhez sem nagyon tudok hozzászólni. De emlékszem a korábbi végigjátszós videókra, ahol számtalan olyan trükköt vetettek be, amire a hétköznapi játékosok sosem gondoltak volna. Az a két oldal növelés meg nem olyan egyszerű. Anélkül, hogy belemennénk a részletekbe, az újságokat nem igazán lehet 1-2 oldalpárral megnövelni, 16 oldal már jobban kijönne, de egyelőre jól elvagyunk ezen a 132-n is.

Eljött hát ez is, véget ért az ünnepi levrov (így visszagondolva, sok magasztosság meg világbéke nem volt benne), legközelebb jövőre találkozunk. Előtte azonban még csupa kellemes dolog jön, karácsony, ajándékok, szilveszter, ajándékok, finom kaják, ajándékok, szeretet, ajándékok.

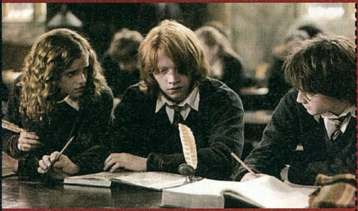
Búcsúzáskor nem fogok újat mondani, maradjunk a klasszikus értékeknél: boldog karácsonyt és új évet kívánok magam, a szerkesztőség, a vezetőség, a kornéni, a terjesztésen dolgozó lányok, valamint a stáb külsős munkatársainak nevében minden kedves olvasónak. Olla!

Zak (levrov@pcguru.hu)

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE

A Harry Potter igen érdekes képződménye a filmes univerzumnak: az alapjául szolgáló könyvek világméretű sikerét követően nem volt kérdéses, hogy a vászonra is adaptálják, és furcsa módon az elkészült alkotások igencsak megosztják a rajongó közönséget. Ami a Chris



Colombus által jegyzett első két epizódot illeti, nyugodtan elmondhatjuk, derék iparosmunkáról van szó, szép, de üres (és néha elég vontatott) darabokról, amelyek szolgai módon követték a leírt sorokat. A harmadik epizód már igazi hangulatfilm, tele borúval és szimbolikával a zseniális Alfonso Cuarón tolmácsolásában. Ezen alkotást követően bízva tekintettünk a jövőbe, remélve, hogy az új rendező inspirálja a rendezői székben őt követő alkotókat, esetünkben az angol Mike Newellt. Ahogy az lenni szokott, elvárásaink sajnos ezúttal sem teljesültek: a Tűz Serlege nem rossz film, de sokkal közelebb áll az első kettőhöz, mint a maga nemében zseniális harmadikhoz. Látványa lenyűgöző, de nem ad hozzá semmit az eredeti történethez, inkább elvesz belőle (néhol elég ostoba, következetlen módon). Egy ilyen monumentális könyvet persze nehéz mozgóképre vinni, de mindez nem magyarázat a gyenge dialógusokra, az értelmetlen karakterszerepeltetésre, az el nem varrott szálakra. Harry Potter negyedik kalandja már nem kifejezetten gyerekmese, 12 év alatt talán nem is ajánlott, de annyira sajnos még nem is felnőtt, hogy 14 felett ne éreznénk magunkat kínosan, miközben a vásznon zajló csetlést-botlást figyeljük.

Hossza ▪ 157 perc
Rendezte ▪ Mike Newell
Szereplők ▪ Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Ralph Fiennes

PC Guru Index:

03 ▪ 05

Összegzés: Digitálisan felturbózott varázslat, melyből hiányzik az igazi mágikus erő.

írta - Birkás Péter

FŰRÉSZ 2

SAW 2

2005 nem szűkölködött a horrorfilmekben, de igen kevés alkotásról lehetett elmondani, hogy kielégítette volna a műfajjal szemben támasztott igényeinket. Kivétel a sorban az év első negyedében meglepetésszerűen felbukkant Fűrész, amely betegesen kegyetlen képi világával és többszörösen csavart történetével sokkolta a borzalmakra éhes közönséget. A minimális költségvetésből forgatott, de hatalmasat arató filmről azonnal lehetett tudni: készül a folytatás, s bizony az eredmény hamarosan megtekinthető a hazai mozikban! A Fűrész 2-ről tudni érdemes, hogy tökéletes folytatást üdvözölhetünk benne. Nem múlja felül ugyan az alaptörténetet, de képes logikusan továbbgördíteni a cseleményt, újabb cselszövést véghezvinni a szemünk előtt, hogy a finisben ismét meglepődjünk (bár nem olyan mértékben, ahogy az első rész esetében). A filmben ugyan felbukkannak régi ismerősök, de a gonoszt leszámítva majdnem minden teljesen új, így a csapdák és a helyszínek is tartogatnak érdekes meglepetéseket. A borzalom ugyan nem éri el az első rész hatásszintjét, de megnyugodhatunk: ezúttal is lesznek kellően idegborzoló jelenetek. A Fűrész 2 ismét egy jófajta horror, ügyesen összepakolt történettel, ami után azon sem csodálkoznánk, ha Freddy-féle széria kerekedne belőle. Az első rész rajongóinak kötelező, aki pedig lemaradt volna róla, annak itt a megfelelő alkalom, hogy egyszerre rettegje végig a kezdetet és a folytatást.

Hossza ▪ 93 perc
Rendezte ▪ Darren Lynn Boussman
Szereplők ▪ Donnie Whalberg, Shawnee Smith, Tobin Bell, Franky G, Glenn Plummer, Dina Meyer

PC Guru Index:

04 ▪ 05

Összegzés: Remek folytatás, újabb áldozatok, újabb csapdák, újabb rejtélyek.

STAR WARS III
A SITH-EK BOSSZÚJA

REVENGE OF THE SITH

2 lemez
Rendező ▪ George Lucas
Szereplők ▪ Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson, Jimmy Smith, Anthony Daniels, Christopher Lee
Hang ▪ magyar, angol, orosz (DD 5.1EX)
Kép ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, észt, görög, héber, horvát, izlandi, lengyel, lett, litván, orosz, portugál, román, török
DVD Start ▪ December 1.

PC Guru Index:

04.05

Muszáj azzal kezdeni, hogy picit értetlenül állunk a legutolsó (?) Star Wars film hazai DVD kiadása előtt. Miért? Egyszerű: vajon miért csak az utolsó epizódra sikerült rávarázsolni a magyar szinkront?! Milyen gyűjtemény az, amiben egy sorozat öt tagja csak felirattal élvezhető, míg a hatodikon szinkron is található? George Lucas kereskedelmi stratégiáját homály fedi, annyi bizonyos, hogy immár legálisan is élvezhetjük az ékes magyar szót a film alatt, s ennek lehet örülni, meg nem is (mert bizony elég gyászos lett...). Ezen túllépve elmondhatjuk, hogy a harmadik epizód lemeze hozza a tőle elvárt színvonalat, tele van számos információgazdag, szórakoztató extrával. Kezdésnek rögtön az audiokommentár ajánlott, amit ezúttal a rendező Lucastól, egy producertől és három trükkspecialistától hallhatunk (főleg technikai részletek, de van benne egy-két finomság is), s ha már minden részletre fény derült, tovább is léphetünk a rejtett extrákra (figyelem: a nyelvválasztás menüben!), s ha úgy tartja kedvünk, a DVD-ROM-os kiegészítésekkel barangolhatunk a neten. A második korong kivágott jelenetekkel (egyedül Griveous tábornok kegyetlenkedése számottevő) és kisfilmekkel csábít (Vader, érdekes egyveleg „egy percen belül", kaszkadőrök, webvideók). Levezetésnek maradnak a tévészpotok, a reklámok és az előzetesek. Mindez természetesen gyönyörű képpel és kristálytiszta THX-hanggal párosul, így éke lehet a kissé felemás Star Wars-gyűjteménynek – természetesen nem csak megszállott rajongók számára.

WAR OF THE WORLDS

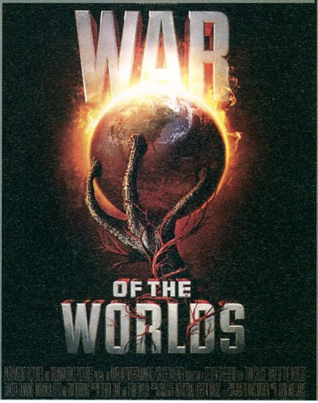
2 lemez
Rendező ▪ Steven Spielberg
Szereplők ▪ Tom Cruise, Dakota Fanning, Tim Robbins, Miranda Otto, Justin Chatwin
Hang ▪ magyar (DD5.1), angol(DD5.1, DTS) ,cseh (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, bolgár, cseh, görög, héber, horvát, lengyel, román, szerb, szlovén
DVD Start ▪ November 18.

PC Guru Index:

04.05

VILÁGOK HARCA

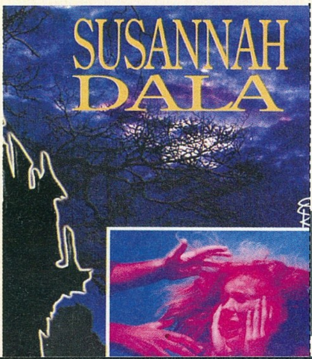
Az idei nyár egyik kakukktojása a Steven Spielberg által rendezett Világok harca volt: sokan szerették, sokan megvetették, szó nélkül szinte senki nem tudott elmenni mellette. Részünkről egy kellemes, nem éppen szokványos mozit köszöntöttünk benne, s most itt az ideje, hogy a dupla lemezes DVD-kiadást szintén szemügyre vegyük. Amit kapunk, az egy kicsit furcsa képminőségű (az eredeti operatőri munka okán), de félelmetes hanggal bíró korongpár, mely bizonyosan megmozgatja majd a hangrendszerünket, s ennek folyományaként a szomszédainkat is. Ha túlvagyunk az első megtekintésen és az első zaklatott lakón, tekerjük kicsit vissza a hangerőt és essünk neki a kettes korongnak, ahol a szöveg kerül előtérbe, hiszen az extrákat minden esetben magyar felirattal látták el. A ránk váró kisfilmek főleg a produkció hátterét vizsgálják, így tanúi lehetünk az invázió újragondolásának, a Wells-hagyatéknak, megismerhetjük az eredeti Világok harcát, feltárulnak a karakterek és a látványtervek. Belekukkanthatunk a produkciós naplókba, megfigyelhetjük az idegenek születését, elmerülhetünk a zenében, és végül megtudjuk az örök igazságot: nem vagyunk egyedül. Összességében (a kép apró hibáit leszámítva) igen jól eltalált doboz tulajdonosai lehetünk, ha a Spielberg-Cruise páros új filmje mellett döntünk, ami valódi izgalmas utazás, végre új oldalról mutatja be az idegenek mindent elsöprő invázióját.



STEPHEN KING

SETÉT TORONY 6. SUSANNAH DALA

Majdnem egy évvel az ötödik kötet megjelenését követően itt a legújabb Stephen King-féle Setét Torony regény, mely a Susannah dala címet kapta. King hét részes monumentális kalandja a végéhez közeledve egyre izgalmasabbá és rejtélyesebbé válik, egybemosva az egész King-univerzumot, komoly próbatétel elé állítva a rajongókat, egyrészt a következő részig tartó izgalom, másrészt a felgyülemlő események, karakterek és utalások okán. Ismételni persze nem szégyen, így mielőtt hatodszor is útra kelünk Rolanddal és harcostársaival, nem árt, ha felelevenítjük az eddig olvasottakat – ugyanis az események szorosan kapcsolódnak a már lezajlott öt kötet történéseihez. A fonalat közvetlenül a legutóbbi rész után vehetjük fel, a Calla Farkasaival való küzdelmet követően a ka-tet egy tagja, Susannah eltűnik, s a csapat a Borzalmak Városából ismert Callahan atya segítségével vág neki két különböző útnak, hogy megfejtsék az előttük tornyosuló titkokat, megmentsék harcostársukat, s végre elérjék úticéljukat: a Setét Tornyot. (Azt azért megjegyeznénk, hogy örülnénk neki, ha a kiadó nem várná meg a következő karácsonyt a külföldön már rég kapható befejező résszel...)



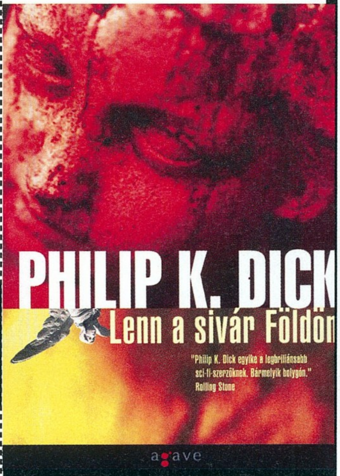
Európa Kiadó
PC Guru Index:
05.05

LENN A SIVÁR FÖLDÖN

PHILIP K. DICK

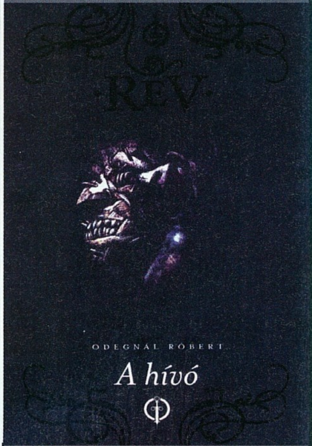
Akik rovatunkon edződve az elmúlt két év során (vagy csak úgy általában) megkedvelték Philip K Dick munkáit, azoknak bizonyosan kellemesen hat a hír, hogy az Agave Kiadó a karácsony közeledtével beleerősített, s még idén két újabb kötettel kényeztetik az igényes science-fiction kedvelőit. Az egyik mű a kultikus Szárnyas fejvadász alapját képező Álmodnak-e az andoridok elektronikus bárányokkal? című remekmű, míg a másik a most tárgyalt kötetünk, a tizenhat novellát tartalmazó Lenn a sivár Földön. A rövidebb és hosszabb (6-30 oldal) írásokat egyaránt felvonultató kötet jól hozza a megszokott Dick-színvonalat, csak ezúttal nem az egész terjedelemre leosztva, hanem apró részletekben adagolva, hol gondolkodtatóan, hol ötletesen, hol fordulatosan, hol együttes erővel használva az olvasásra ösztönző irodalmi eszközöket. Dick szösszenetei tökéletes kikapcsolódást biztosítanak lopott pillanatokra, az ünnepi hajtás apró szüneteire, vagy éppen egy unalmas iskolai előadásra. Heves bólogatással ajánljuk mindenkinek!

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05



ODEGNÁL RÓBERT

RÉV A HÍVÓ



Az elmúlt hónapok során bemutatott, külföldi táptalajon nevelkedett, magyarul is megjelenő képregények után itt az ideje, hogy egy teljes egészében hazai kezek által alkotott művet is a figyelmetekbe ajánljunk. Az alany nem más, mint az elsőre kissé zord külsővel, és igen komoly tartalommal hódító A Rév első kötete: a Hívó, amely a jelenlegi képregény-kínálat egyik legigényesebb darabja. A keménybórítós, digitális és számos egyéb technikával készült album igen rejtélyes és sötét világba kalauzolja az olvasót, már-már dicki hangulatot és jövőképet pengetve, megizzasztva a közönséget, mire minden apró rejtélyre, momentumra, utalásra, képre fény derül.

A Rév nem az amerikai kommersz nyomvonalán haladó képregény, hanem igazán komoly, mély munka, amelyet már viccből sem bélyegezhetnénk meg a gyerekes jelzővel. Valódi felnőtt alkotás, letisztult és megkapó stílusban, szövevényes, rejtélyes történettel, kezdőknek és ínyenceknek egyaránt!

Vad Virágok Könyvműhely
PC Guru Index:
05.05

DANNY ELFMAN
TIM BURTON'S CORPSE BRIDE

WARNER MUSIC

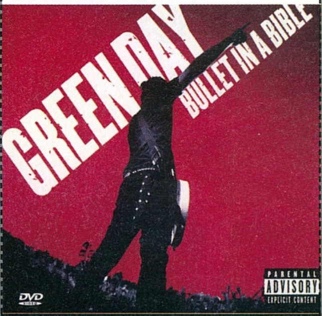
Reméljük, Tim Burtont nem kell bemutatnunk senkinek, már csak azért sem, mert számos nagyszerű film után idén is két igen szórakoztató alkotással lepte meg a mozi szerelmeseit: az első a kissé szürreális és kellemesen beteg Charlie és a csokigyár volt, míg a második a Halott menyasszony, aminek filmzenéjét vesszük most górcső alá. A szerző ki is lehetne más, mint Danny Elfman, Burton személyes komponistája, aki újfent nagyszerű egyveleggel toldotta meg a filmet. Elfman muzsikája önmagában is nagyszerűen adja vissza a film abszurd humorát, a hallgató mosolyogva emlékszik vissza az emlékezetes pillanatokra, és többszöri meghallgatás után már maga is dúdolja a kissé borongós, de szórakoztató dallamokat. Az album helyenként morózus picit, itt-ott melankonikus, néha pörgős, néha lassú, de összességében – főleg a filmből ismert betéteket beleszámolva – igen szórakoztató összeállítás, amely egyszerre hirdeti Burton és Elfman összeszokott, kifinomult zsenijét.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

GREEN DAY BULLET IN A BIBLE

WARNER MUSIC



Az idei nyár elején nálunk is megforduló Green Day az év végének közeledtével kijött a turné angliai koncertjének DVD-változatával, ami már kapható a boltokban. A Bullet in a Bible-lel a csapat rajongói újabb díszes kiadással bővíthetik gyűjteményüket, aki pedig kimaradt volna az American Idiot album nyalánkságaiból (Boulvard of Broken Dreams, Wake me up when September Ends), annak itt a tökéletes lehetőség, hogy egy igazán remek kiadvánnyal pótolja hiányosságait. Bár a korong csupán a fergeteges koncertet tartalmazza (érdekes doku kommentár kiegészítéssel), néhány fotó kíséretében, nem lehet okunk panaszra. A DVD mellé kapunk egy CD-t is, aminek segítségével nem csak az otthoni lejátszók luxusát kihasználva adhatjuk át magunkat a Green Day zenéjének, hanem bárhová magunkkal cipelhetjük kedvenc albumunkat, amely a műsor jól összevágott anyagát tartalmazza, így bármely metró vonalán is igazi koncerthangulatot teremthetünk vele!

PC Guru Index:

05 ▪ 05

KORN SEE YOU ON THE OTHER SIDE

EMI

Guru Index:

05 ▪ 05

Mint a szerkesztőség Korn-megszállottjának, nekem jutott a feladat, hogy „leteszteljem" az amerikai csapat új albumát. Mivel az ötödik lemez annyira nem jött be, és az előző Take a Look in the Mirroron is csak a számok fele kapott el, kíváncsian vártam, hogy a négyfősre fogyatkozott banda vissza tud-e térni a korai albumok zsenialitásához. Nos, sokszor meg kell ugyan hallgatni a lemezt, hogy igazán üssön, de a lehetetlennek tűnő feladat sikerült a Kornnak. Az új albumon első hallásra csak az tűnik fel, hogy sok a dallamos szám, Jonathan néha a korai időket idézően durva hangokat hallat, és visszatért a skótduda is. Ha hajlandóak vagyunk meghallgatni még néhányszor a lemezt, az képes arra, hogy jó kornos szokásnak megfelelően beleégesse magát az agyunkba, és innentől kezdve nincs visszaút. Ha a szigetes, meglehetősen elbaltázott koncert után visszajönnek valamikor hozzánk a srácok, biztos hogy az új albumról is sokat fognak játszani; az induló három szám – Twisted Transistor, Politix, Hypocrites – például nem maradhat el egyetlen koncerten sem!

KORN NYEREMÉNYJÁTÉK

Megnyerheted a csapat legújabb CD-jét, vagy egy Korn pólót, ha válaszolsz a következő kérdésre (a megoldásokat emailen kérjük a pcguru@pcguru.hu címre, Korn subjecttel).

Mikor jelent meg a Korn első lemeze?
A. 1990
B. 1994
C. 2000

THE GODFATHER

Nem kis bátorság kell ahhoz, hogy valaki játékot készítsen minden idők talán legjelentősebb filmalkotásából, a Keresztapából; ráadásul az utóbbi évek legnagyobb hatású játéka, a Grand Theft Auto stílusában! A jövő hónapban a bétaverzió segítségével, a saját szemünkkel tapasztaljuk meg, hogyan sikerült az ötvenes évek New Yorkját felépíteni a fejlesztőknek, és megpróbálunk mi is felkapaszkodni a Corleone család ranglétráján. Reméljük tényleg jó lesz a játék, különben kénytelenek leszünk a januári PC Gurut ajándék lófej-melléklettel megjelentetni, ahhoz meg mit szólnak majd az állatvédők...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Amikor ezek a sorok megjelennek, éppen úton vagyunk Párizsba, ahová a Ubisoft hívott meg bennünket, és ahol a várva várt Heroes 5 kulisszái mögé pillanthatunk be (és az ígéretek szerint egy játszható bétaverziót is kapunk).Vajon fel tud nőni a játék a máig etalonnak tartott harmadik rész színvonalához? Vajon a csodálatos grafika fel tudja eleveníteni a zseniális régi hangulatot? Vajon hogyan fognak működni a beharangozott újdonságok? Addig nem jövünk haza, míg biztos válaszokat nem kapunk az egyáltalán nem költői kérdésekre...

WAR ON TERROR

2006 a magyar játékfejlesztés történelmébe alighanem a Digital Reality éveként fog bevonulni – jövőre ugyanis nem kevesebb mint négy (!) játékot akar a csapat kiadni! Az első fecske februárban a War on Terror lesz (de mi már januárban megkapjuk tesztelésre a sokszorosításra küldött verziót), amiben – micsoda meglepetés! – a gonosz terroristák ellen küzdhetünk RTS stílusban, igen korrekt grafika mellett, jó néhány játékmenetbeli újdonsággal szembetalálkozva. Januárban kiderül, hogyan kezdi a DR a játékosok meghódítását a nagy 2006-os RTS-özönnel...

STUBBS THE ZOMBIE

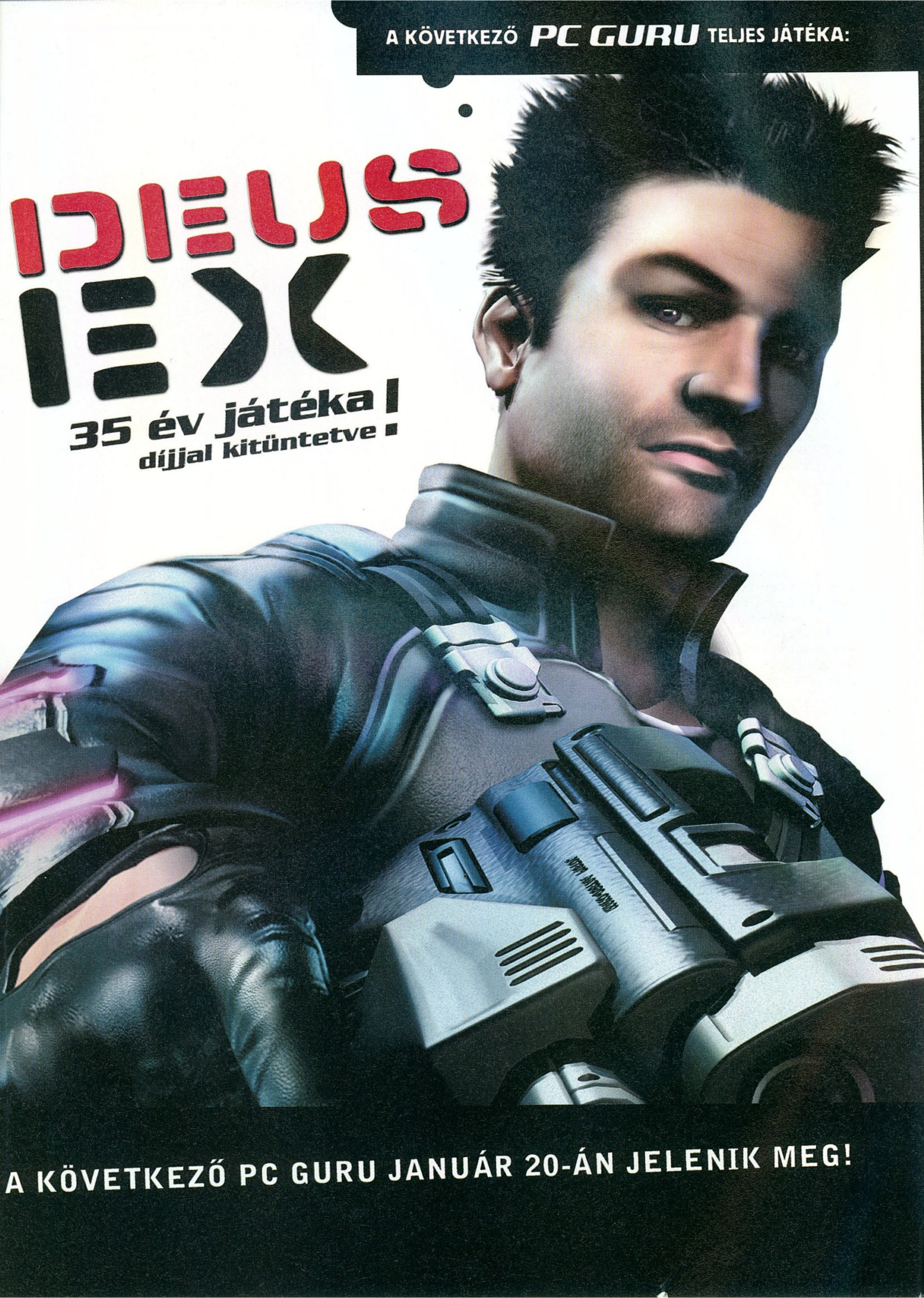
Minden idők leghülyébb című játéka tartja magát a „tartalomhoz a forma" elvhez; a Bungie egykori alapítójának Halo motorral készült játéka veszélyesen nagy marhaságnak ígérkezik – és legalább annyira szórakoztatónak is. Stubbs, a zombi elindul, hogy bosszút álljon a horrorfilmekben ezrével lemészárolt fajtársaiért. Jobb sorsra érdemes emberek ezreit fertőzhetjük meg a zombisággal, a saját testrészeinket robbanó fegyverként használva vághatunk rendet az ellenünk felvonuló hadsereg sorai között... és ez csak a kezdet!

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: DEUS EX

35 Év Játéka díj, számolatlan 90% feletti értékelés, biztos hely minden magára valamit is adó „Minden idők legjobb játékai" toplistán, milliós rajongótábor... Egyvalami hiányzott – eddig – a Deus Ex dicsőséglistájáról: az, hogy a PC Guru DVD-mellékletén szerepeljen teljes játékként. Warren Spector zseniális játéka 2052-be kalauzol az Unreal motor segítségével. A jövő nem túl rózsás: terrorizmus, drogok, környezetszennyezés, az összeomlás szélén álló világgazdaság várja hősünket, aki az egész világot átfogó összeesküvés közepébe csöppen. Egyedi FPS-szerepjáték keverékben kell kiigazodnunk a hazugságok és intrikák hálójában, ahol sosem tudod, ki a barátod és ki az ellenséged; ki mond igazat és ki hazudik; kiben bízhatsz, és ki próbál a saját érdekében manipulálni...

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB VRAM, 400 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. JANUÁR 20-ÁN JELENIK MEG!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
DEUS EX
35 év játéka!
díjjal kitüntetve!
A KÖVETKEZŐ PC GURU JANUÁR 20-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Civilization 4 / Harry Potter and the Goblet of Fire / Need for Speed Most Wanted / Quake 4 / Starship Troopers / TOCA Race Driver 3 / Trackmania Sunrise / Virtual Skipper 4 / World Racing 2

Animációk: 25 to Life / Age of Conan / Dungeons and Dragons Online / Exteel / Galactic Civilization / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Hitman Blood Money / Peter Jackson's King Kong / Lineage 2 / NFS Most Wanted / Prince of Persia: The Two Thrones / Rise and Fall / Shadowgrounds / Ski Alpin 2006 / Star Wars Battlefront 2 / Spellfoce 2 / Timeshift / Wolfschanze 1944

Javítások: Area-51 v1.1 EU / Battle of Britain 2: Wings of Victory v2.03 / Battlefield 2 v1.12 / Civilizations 4 v1.09 / Codename Panzers Phase 2 v1.06 / Delta Force xTreme v1.6.9.3 / Dragonshard v1.1.24b / Empire Earth 2 v1.20 HU / Quake 4 v1.04 / Starship Troopers v4.09.10 / The Matrix: Path of Neo / Warhammer 40k: Dawn of War v1.41

Mozielőzetesek magyar felirattal: Final Destination 3 / Monster House / Munich / Syriana / The Fountain / Underworld Evolution / Zathura

Shareware játékok: Race Cars: The Extreme Rally / Arctic Quest / CCI Huntsville / Fairies / Fish Tycoon / Golf Adventure Galaxy / Granny In Paradise / Riotball / Sky Bubbles Deluxe / Texas Hold'em XP Championship

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Battlefield 2 (6db) / Full Spectrum Warrior (6db) / The Matrix: Path of Neo (4db) / Prince of Persia: The Two Thrones (15db)

Extrák: Trackmania Sunrise Extreme ingyenes kiegészítő / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Ingyenes kiegészítések játékokhoz (modok): Counter-Strike Source - Ultimate Surf Map Pack / Divine Right (Warcraft 3) / F.E.A.R. Mod Tools / Half-Life 2 High-res Texture Pack

Képek a kukkolóban: Battlefield 2 - Special Forces / Caterpillar Construction Tycoon / Combat Wings / Dungeons & Dragons Online – Stormreach / El Matador / Faces of War / Knight Online / LMA Manager 2006 / Maelstrom / Monster Madness / RF Online / Rise & Fall – Civilizations at War / Sensible Soccer / The Lost Crown / The Mummy – the Animated Series / The Regiment / Train Empire / Virtual Skipper 4 / World of Warcraft – the Burning Crusade

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.11.27) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero 7.0.1.2 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.11 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.10 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Quake 4
Demo

King Kong
videó

Prince of Persia 3
videó

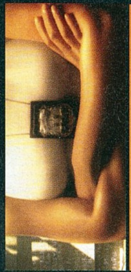
2 teljes játék a DVD mellékleten!

Hitman + Aurora Watching

DVD ROM **no. 01**

Civilization 4

Sid Meier klasszikusa visszatért. Ezt a stratégiát nem hagyhatod ki. **Demó**

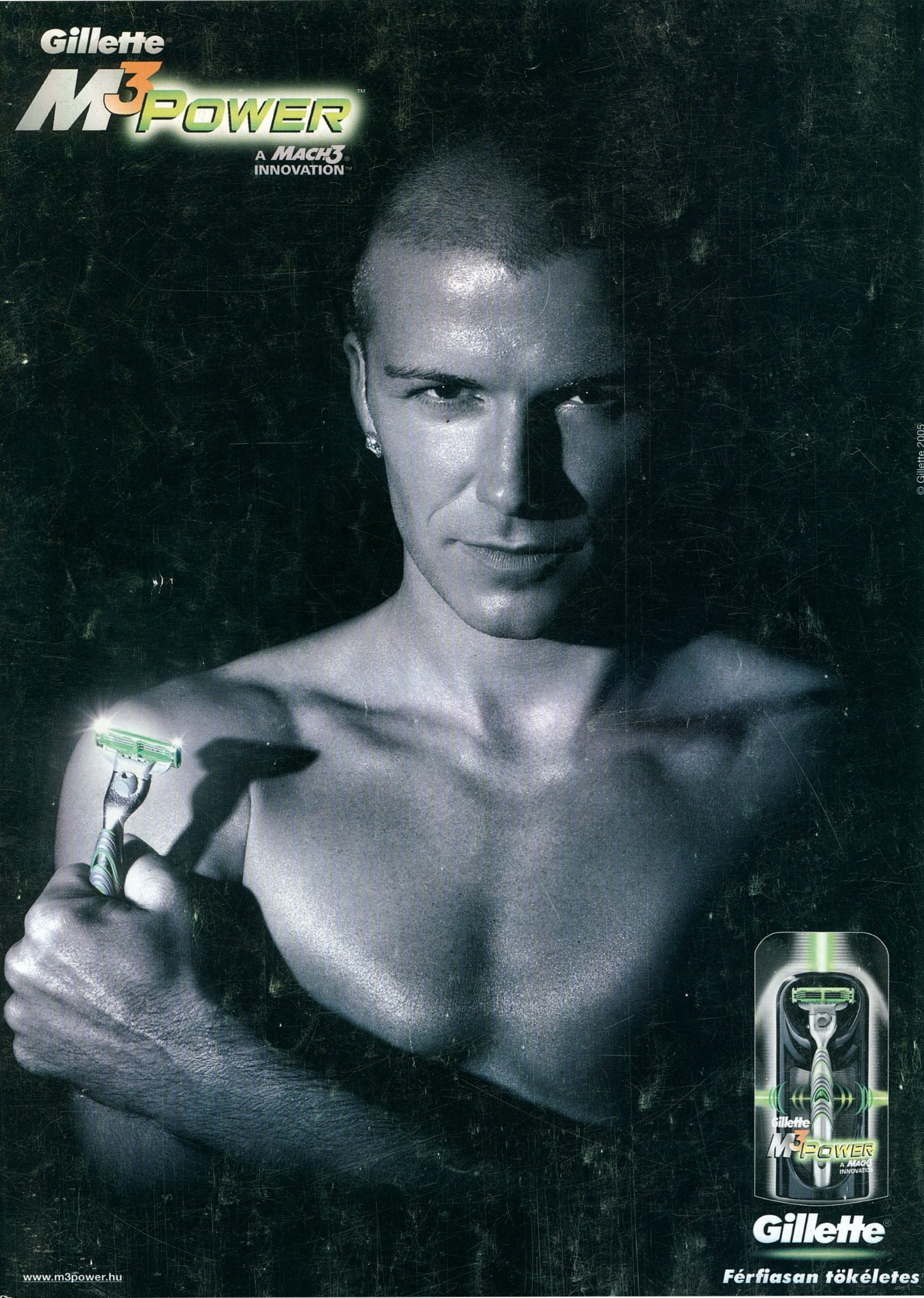


Need for Speed Most Wanted

Minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb Need for Speedje. **Demó**

PC GURU
DVD ROM **no. 01**

*Please refer to menu board in restaurant for Kids Meal options. Toys not actual size. At participating restaurants while stocks last for a limited time. Cost of toy is includedin the Kids Meal price.
BURGER KING and the Crescent Logo are registered trade marks of Burger King Corporation. ©2005 Burger King Corporation All rights reserved. STAR WARS™ is a trade mark of Lucasfilm Ltd. and its affiliates. All STAR WARS property © 2005 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.


Gillette
M3POWER
A MACH3 INNOVATION
© Gillette 2005
Gillette
M3POWER
A MACH3 INNOVATION
Gillette
Férfiasan tökéletes
www.m3power.hu